Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,-
Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 1/96

# PC Games CD-ROM & Mag

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM

Der Weihnachtshit im Test

# Rebel Assault 2

Exklusiv: zwei Level auf CD-ROM

Mittendrin statt nur dabei

## FIFA Soccer 96

Die neue Fußballreferenz

Das nächste Jahrtausend

## Civilization 2000

Sid Meier packt aus

## Command & Conquer:



Finden Sie Mitspieler in Ihrer Nähe

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

COVER-CD-ROM

## 150 MB Sportspiele

ran Soccer
Hardball 5
NHL Hockey 96

## Der Planer 2

Entwickeln Sie eigene Städte für den großen Wettbewerb auf CD-ROM

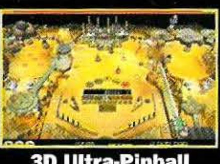
## Beavis & Butthead

Die Stars von MTV in einer spielbaren Demoversion



386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM





3D Ultra-Pinball

Beavis & Buthead


Hardball 5


NHL Hockey 96


Powerhouse



# INHALT

## Demos

3D Ultra-Pinball
Advanced Civilization
Beavis and Butthead
Carrier Strike Force
Das Geheimnis von Foody
Dime City
Hardball 5
NHL Hockey 96
Powerhouse
Per.Oxyd
ran Soccer
Rebel Assault 2
Turrican II
Wing Commander IV
Wipeout
Worms und weitere...

## Bugfixes

Hi-Octane Extra
Buried in Time

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030.
Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762


ran Soccer


Rebel Assault 2

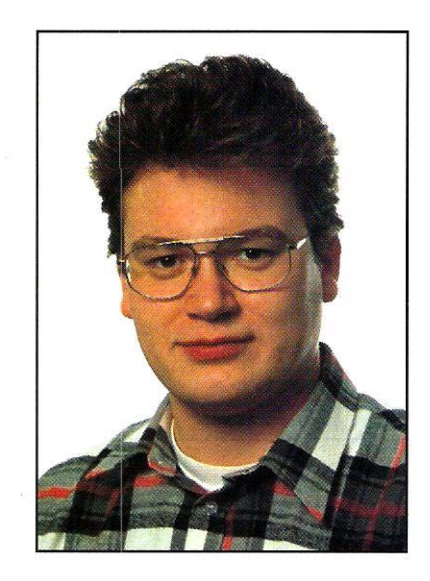
Ultimate Football ´95
Werewolf 1.0 Update
Flight Unlimited V 2.01
Comanche 2.0 Update
Apache Update
The Riddle of Master Lu Update
Heroes of Might and Magic V1.2

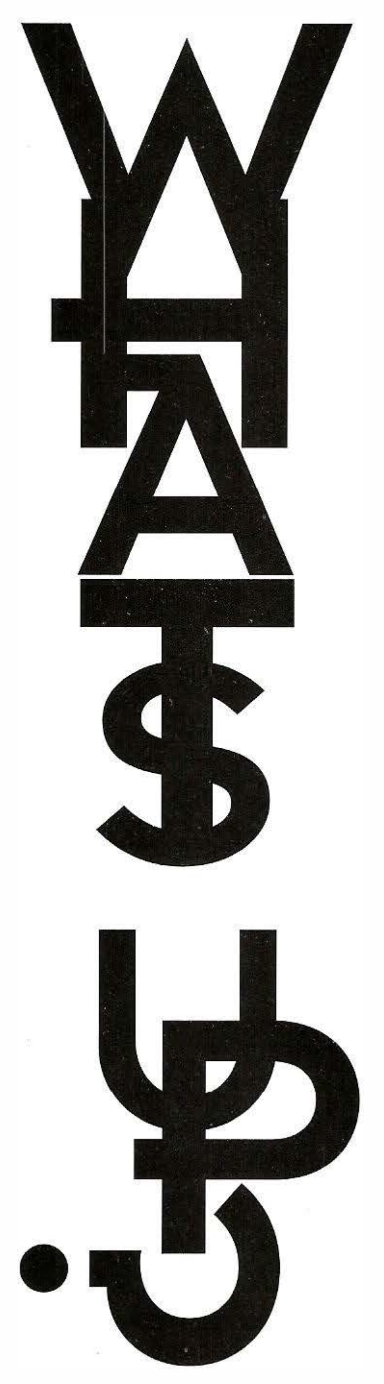
## Special

Command & Conquer-Special
Der Planer 2
Programmier-wettbewerb

## Die Demos des Monats

Rebel Assault 2
Wing Commander 4






Ein Schuß ist ein Schuß. Und wenn ein Schuß ein Schuß ist, sollte es eigentlich unbedeutend sein, ob er in einem Actionfilm oder in einem Actionspiel fällt - oder? Daß dem nicht immer so ist, zeigte heuer die Vorgehensweise der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Wenn beispielsweise Luke Skywalker im Fernsehen vor 15 Millionen Zuschauern seinen Laser auf imperiale Soldaten abfeuert, finden das alle in Ordnung. Spielt sich dagegen genau die gleiche Szene in einem Action-Shooter ab, dann spielen die Gutachter verrückt: das Spiel wird als im höchsten Maße jugendgefährdend eingestuft und durch eine Indizierung auf die gleiche Stufe gestellt wie eine rechts- oder linksradikale Hetzschrift. Ist der Unterschied zwischen SciFi-Film und -Spiel dabei wirklich so groß? Wir meinen, daß hier vom Gesetzgeber noch einiges getan werden muß, denn es wird in dieser Frage eindeutig mit zweierlei Maß gemessen. Uns sind derweil die Hände gebunden: über Spiele, gegen die ein Indizierungsverfahren läuft - und das werden in Zukunft eine ganze Menge sein - können wir (genau wie unsere Konkurrenzmagazine) nicht berichten, seien diese technisch auch noch so perfekt.

## Fast 60 Spieletests

Jetzt, wo alles einer besinnlichen Weihnachtszeit entgegengeht, sind Schüsse allerdings kein gutes Thema. Lassen Sie uns deshalb zum Inhalt der vorliegenden PC Games kommen: Mit der Anzahl der getesteten Spiele wird wieder einmal ein Rekord gebrochen. Fast 60 verschiedene Titel ringen in diesem Monat um die Gunst der Käufer - versteht sich von selbst, daß bei dieser Fülle jedes Genre mehrmals vertreten ist. Ganz außerordentlich freut uns natürlich, daß das „legendäre" Stonekeep endlich seinen Weg durch den Compiler geschafft hat und noch dazu einen sehr ordentlichen Eindruck hinterließ. Bedenkt man, daß das Spiel zu einer Zeit in die Planungsphase ging, als es noch gar keinen 486er gab, so werden die sowieso schon sehr guten Animationen gleich noch ein bißchen interessanter. Auch das sehnsüchtig erwartete Rebel Assault 2 landete flugs in Petra Maueröders CD-ROM-Laufwerk. Was die Redakteurin nach 48 Stunden Intensivtest darüber denkt, erfahren Sie ab Seite 58. Wenn wir schon bei Weltraum-Spielen sind: The Dig von LucasArts erwies sich nach dem eher lauen Auftritt von Vollgas wieder als ein echter Rätsel-Hit, der in der Spielergunst sogar Indy 4 Konkurrenz machen könnte. Wer sich eher auf dem grünen Rasen heimisch fühlt, dürfte schon gespannt sein, was das neue FIFA Soccer von Electronic Arts zu bieten hat. Warum das Spiel satte 94% einsackte, können Sie ab Seite 44 selbst nachlesen. Die restlichen Spiele spreche ich an dieser Stelle erst gar nicht an - auf den nachfolgenden 220 Seiten können Sie noch genug darüber lesen.

## Kontaktadressen

Ein Thema liegt mir allerdings noch am Herzen. Um unsere Leser auch untereinander mehr in Kontakt zu bringen, starten wir ab dieser Ausgabe eine Aktion, die Spielern helfen soll, Partner für Ihr jeweiliges Lieblingsspiel zu finden. Da die wenigsten User in Clubs organisiert sind - wie es zu C64-Zeiten durchaus üblich war -, fällt es heutzutage schwer, Gleichgesinnte zu treffen. Als konkreten Anlaß für einen Testlauf nahmen wir diesmal den Zwei-Spieler-Modus des Verkaufsschlagers Command & Conquer. Wenn die Resonanz entsprechend hoch ist, werden weitere Spiele folgen. Die Details zu unserer Aktion finden Sie in unserem neuen CD-ROM-Magazin im Tips & Tricks-Teil.

**Im Namen der gesamten Redaktion wünsche ich Ihnen einen guten Start ins neue Jahr,**

**Oliver Menne**
**Leitender Redakteur PC Games**

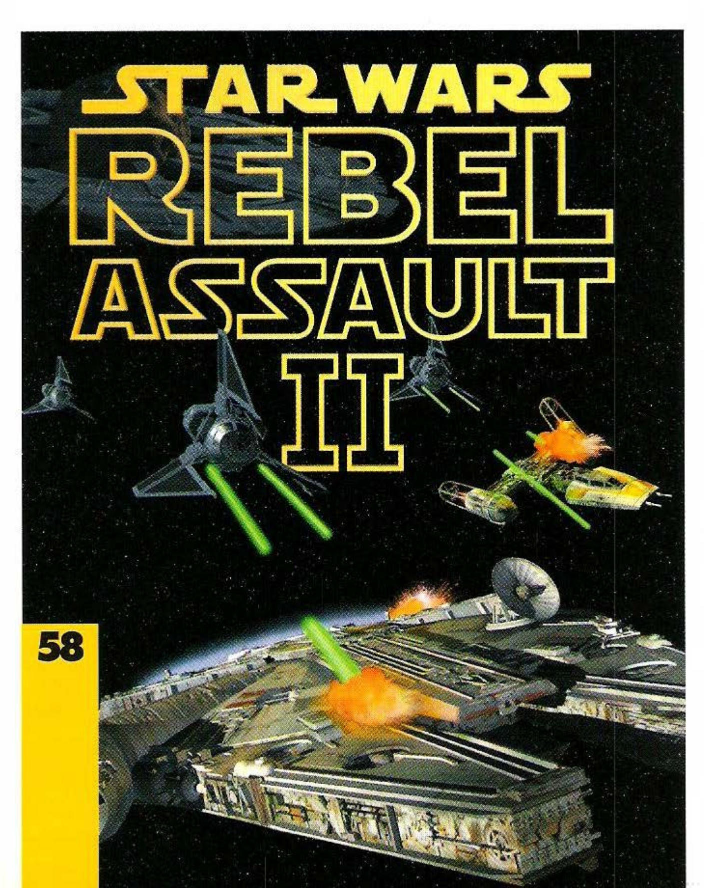
# INHALT

## RUBRIKEN



## PREVIEWS






## REVIEWS



### *Rebel Assault 2*

**LucasArts hält die Welt in Atem. Neben The Dig veröffentlicht LucasArts noch vor Weihnachten Rebel Assault 2. Wir waren genauso gespannt wie Sie, ob der zweite Teil der Actionreferenz ähnliche Maßstäbe setzen kann wie der Vorgänger knapp ein Jahr zuvor. Beeindruckende Videosequenzen gehören mittlerweile für jede bessere Produktion zum guten Ton und können sicherlich nicht mehr für Euphorieausbrüche sorgen, oder vielleicht doch?**

## PD & SHAREWARE

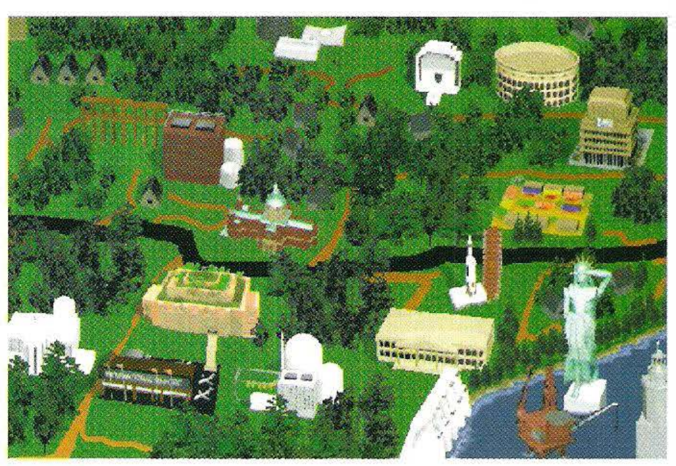


## SPECIAL

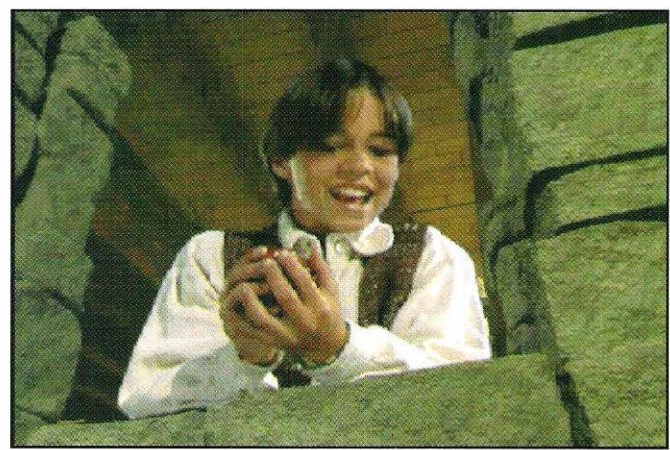


## PRAXIS

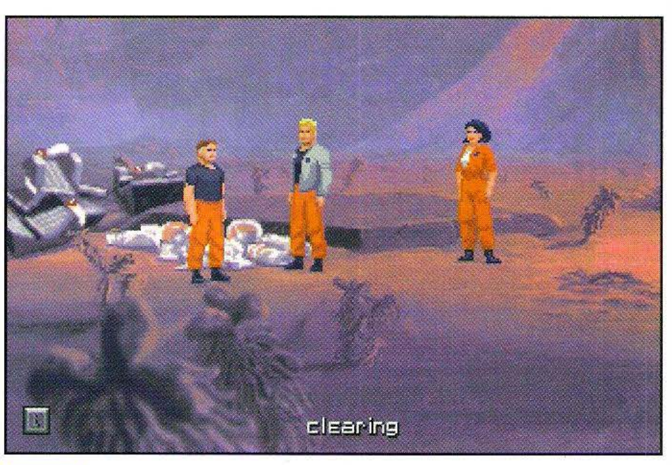




**32** Sid Meier geht nach dem Jahreswechsel in die vollen! Mit Civilization 2000 möchte er wieder einmal neue Maßstäbe in dem von ihm kreierten Genre-Mix Wirtschaft/Strategie/Simulation setzen! Auf Seite 32 sehen Sie nicht nur die ersten Screenshots, sondern lesen auch, was sich Sid Meier bei dem Nachfolger gedacht hat.



**38** Unglaublich, aber wahr! Am 8. November 1995 brachte Interplay ganz still und heimlich das langerwartete Stonekeep auf den Markt. Rollenspieler können also ganz unbeschwert dem Weihnachtsfest entgegensehen: unter 25 Spielstunden scheint sich dieses Rollenspiel-Epos nicht lösen zu lassen. Fröhliche Feiertage!



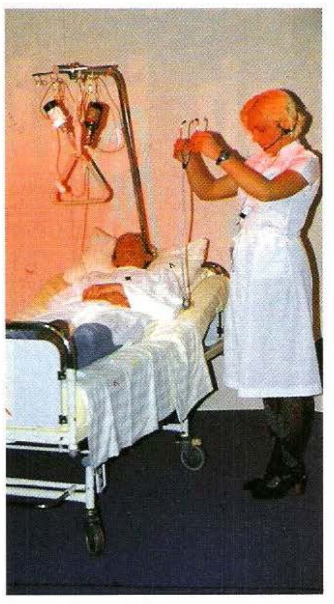

**46** Ob mit oder ohne Steven Spielbergs Beteiligung: The Dig von LucasArts machte schon in der Vorabversion einen erstaunlich guten Eindruck! Endlich wieder Spielspaß ohne Grenzen, wie wir es von Indiana Jones 4, Monkey Island 2 und Day of the Tentacle gewohnt waren! Den ausführlichen Test von The Dig lesen Sie ab Seite 46!

# Prominenz in Köln

## Computer 95

Auf der Computer 95 in Köln zeigten zahlreiche Spielehersteller, allen voran natürlich die deutschen Publisher, die aktuelle Winter-Frühjahr-Kollektion. Stars durften da natürlich nicht fehlen: beim NBG-Verlag rührte Wigald Boning für Mission Super IQ die Werbetrommel, bei Electronic Arts moderierte Ron Williams eine FIFA Soccer 96-Competition und bei Software 2000 signierte Jimmy Hartwig Spiele. Außerdem bot sich für den Besucher die einmalige Gelegenheit, mit den Programmierern seines Lieblingsspiels ein wenig zu plaudern. Allen voran wurde natürlich Eric Matthews (Bitmap Brothers) gelöchert, warum Z besser ist als Command & Conquer und weshalb keine Amiga-Konvertierung geplant ist. Mit diesem Problem hatten jedoch viele Publisher zu kämpfen, denn traditionell ist die Computer 95 immer noch eine Amiga-Messe, wobei sich aber mittlerweile das Verhältnis zugunsten der PC-Spieler verschoben hat.

Eindrucksvoll präsentierte sich eine spielbare Messeversion von F1GP 2, das jetzt doch erst im Frühjahr erscheinen wird. In dem stilvollen Formel 1-Cockpit durfte aber schon ausgiebig probegefahren werden. Außerdem zeigte MicroProse in einem Hinterzimmer eine frühe Version von Teamchef, das von einem jungen deutschen Programmiererteam entwickelt wird. Ein Preview finden Sie in dieser Ausgabe! Und noch eine Sensation: am Stand des Computec Verlags konnte man die ersten beweglichen Bilder von Rebel Assault 2 in Augenschein nehmen!



**Magic Bytes zeigte, wie man sich als Programmierer inspirieren läßt...**




**Darauf haben alle Rennsportfans gewartet: Formula One Grand Prix 2!**

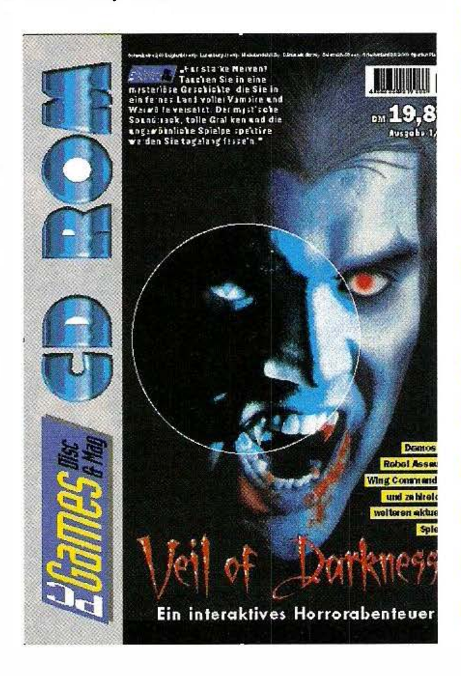



**Auf einer Großleinwand wurde FIFA 96 bis zum Umfallen gespielt!**

# PC GAMES CD-ROM

## Veil of Darkness für DM 19,80!

Im Dezember erscheint auf der PC GAMES CD-ROM der Adventure-Klassiker Veil of Darkness. Das von den Rollenspielexperten SSI entwickelte Spiel bietet stundenlangen Gruselspaß, ohne dabei auf flache Metzelorgien aufzubauen. Die düstere Atmosphäre und das ausgezeichnete Gameplay sorgt für gelungene, packende Unterhaltung.




## HOTLINES

| Hersteller / Vertrieb | Telefon? | Wann? |
|---|---|---|
| Acclaim | 0 2 11-5 23 32 22 | 24h/Tag |
| Ascon | 0 52 41-3 90 83 | 1400-1700 |
| Ascon | 0 52 41-9 39 30 | 24h/Tag |
| Attic | 0 74 31-5 4323 | 8°°-18°° |
| Blue Byte | 0 2 08-4 50 88 88 | 14.30-17.30 |
| Bomico | 0 61 07-945145 | 15°°-18°° |
| Electronic Arts | 0 52 41-2 60 24 | Mo, Mi, Fr: 14°°-17°° |
| Greenwood | 0 2 34-9 64 50 50 | Mo - Fr: 15°°-18°° |
| Ikarion | 0 2 41-91 1971 | Mo + Fr: 14°°-17°° |
| Infogrames | 0 2 21-4 54 31 07 | Mo - Fr. 1500-1800 |
| Konami | 0 2 21-61 23 52 | 17°°-20°° |
| Loguno | 0 61 07-94 51 45 | 15°°-18°° |
| Max Design | 00 43-3 68 72 41 47 | 15°°-18°° |
| NEO | 00 43-16 07 40 80 | 15°°-18°° |
| Nintendo | 01 30-58 06 | 13°°-19°° |
| Profisoft | 0 5 41-12 70 76 | Mailbox: 24h/Tag |
| Rushware | 0 21 31-6 37 57 | Di, Do: 15°°-19°° |
| Sega | 0 40-2 27 09 61 | 10°°-18°° |
| Sierra Coktel Vision | 0 61 03-99 40 41 | 24h/Tag |
| Softgold | 0 21 31-96 51 11 | Mo, Mi, Fr: 16°°-18°° |
| Soft Enterprises | 0 66 92-46 42 | Di+Do: 18°°-20°° |
| Software 2000 | 0 52 41-98 60 10 | Mo-Fr: 11°°-13° |
| Red Balloon | 0 52 41-807080 | Mo-Fr: 11°°-13°° |
| Virgin | 0 40-39 11 13 | Mo-Do: 14°°-18°° |
| Warner Interactive Entert. | 0 40-27 85 53 06 | Di+Do: 15°°-18°° |

# Multimedia & Online & Hardware



**Herbert Aichinger schreibt über den Hype um Multimedia und Online**

Die ewigen Schwarzmaler können es einfach nicht lassen: da wird vor dem Online-Fieber als teure und sinnlose Beschäftigung gewarnt, die den Web-Surfer seiner Umwelt entfremdet. Auch Multimedia sei ein hübscher Zeitvertreib, den niemand wirklich braucht und der viele Hard- und Softwarehersteller mit sich in den Untergang reißen wird. Sicherlich ist es nicht besonders sinnvoll, vom Büro aus die heimische Stereoanlage via Internet zu steuern, andererseits ist ein CD-ROM-Lexikon mit gutgemachten Videoclips weitaus interessanter und informativer als eine Regalwand mit Papierlexika. Apropos Internet: laut einer Untersuchung von Nielsen Media Research in den USA und Kanada hat das Internet-Surfen als Freizeitbeschäftigung das Konsumieren von Videofilmen hinter sich gelassen. Dem in der Regel jungen, männlichen, gebildeten und wohlhabenden Internetbenutzer werden täglich mehr sinnvolle Inhalte geboten: Jede größere Stadt stellt jetzt schon ein Netz für lokale Nachrichten und Ankündigungen, Hardwarehersteller bieten Support an, und in den Newsgroups findet man Nachrichten zu wirklich allen erdenklichen Themen. Als Schritt in die falsche Richtung kann man daher das Thema Online kaum bezeichnen. In der Zukunft werden dem User noch vielfältigere Möglichkeiten zur Verfügung stehen.

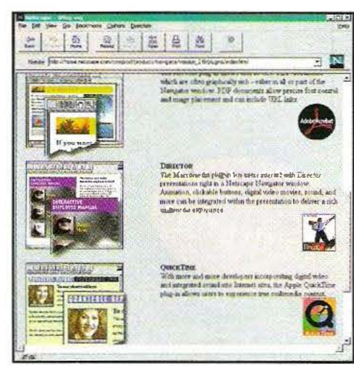
## Prozessor

### Es wird schneller

Endlich Neues auf dem Prozessormarkt: Intel hat in München den Pentium Pro (P6) vorgestellt. Der angeblich ab sofort lieferbare Prozessor ist mit den Taktraten 150,180 und 200 MHz erhältlich. Nach Meinung von Fachleuten ist der neue CISC-Prozessor nur wenig schneller als ein entsprechend getakteter Pentium. Erstaunlicherweise erscheint der Pentium Pro just zu dem Zeitpunkt, zu dem andere Prozessorschmieden endlich einen Pentiumkonkurrenten fertig haben: den 6x68 (M1) von Cyrix oder den Nx586 von NexGen.

## Navigator 2.0

### Das Netz 3D



Netscape bastelt weiter an neuen Versionen des Internet-Browsers Navigator. Die aktuelle Version 1.2 wurde nach der Offenlegung von Sicherheitsmängeln nachgebessert und ist nun als Version 1.22 verfügbar. Dem Multimedia-Gedanken wird mit der Version 2.0 Rechnung getragen, der in Kürze mittels Plug-Ins VRML (Virtual Reality Modeling Language), Macromedia Director-Dateien und Quicktime unterstützen wird, außerdem den noch in der Entwicklung befindlichen Standard JAVA.
Mit den Plug-Ins sollen unter anderem, entsprechende Datenübertragungsraten vorausgesetzt, dreidimensionale Internetseiten betrachtet und interaktiv verändert werden können.
http://www. netscape.com

## Music Maker

### Hausmusik

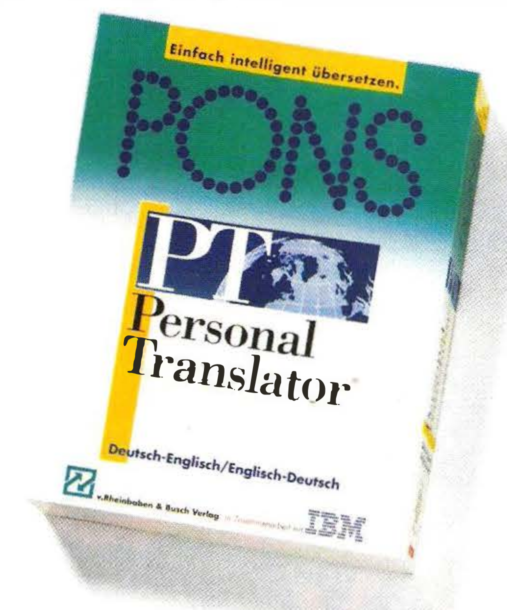
Auch ohne Grundkenntnisse lassen sich hörenswerte Technostücke erzeugen. Der Music Maker von MAGIX erlaubt es jedem noch so unmusikalischen PC-Besitzer, erstaunlich wohlklingende Musikstücke zu produzieren. Die 450 MB mitgelieferten Wave-Samples lassen sich auf acht Spuren beliebig plazieren, diverse Effektfilter runden das Musikstück ab. Die Software ist für 99 Mark im Fachhandel erhältlich.




**Ein Programm für (Un)Musiker: Um den Music Maker bedienen zu können, müssen Sie noch nicht einmal Noten lesen können.**

## Personal Translator

### Übersetzungsprogramm




**Der Traum eines jeden Schülers: mit dem Personal Translator können englische Texte kinderleicht übersetzt werden.**

In Zusammenarbeit von IBM Deutschland, Klett Verlag und v. Rheinbaben & Busch entstand der Personal Translator von PONS, der mit intelligenten Satzanalysefunktionen erstmals brauchbare Übersetzungen von und ins Englische erstellen soll. Der Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne berichtet über Neuigkeiten aus den Bereichen Action, Sport und Jump & Run

Zum Weihnachtsfest 1995 versuchen viele Publisher, die traditionell für Konsolengeräte entwickeln, auch auf dem PC-Sektor fußzufassen. Capcom schickt mit Mega Man X wohl einen der bekanntesten Jump & Run-Helden ins Rennen, während Sony Interactive in naher Zukunft erfolgreiche PlayStation-Titel umsetzen wird. Sega bringt neben Virtua Fighter Remix und Panzer Dragoon, die beide nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte gespielt werden können, die Mega Drive-Konvertierungen von Ecco the Dolphin, Comix Zone und Tomcat Alley. Eine interessante Entwicklung.

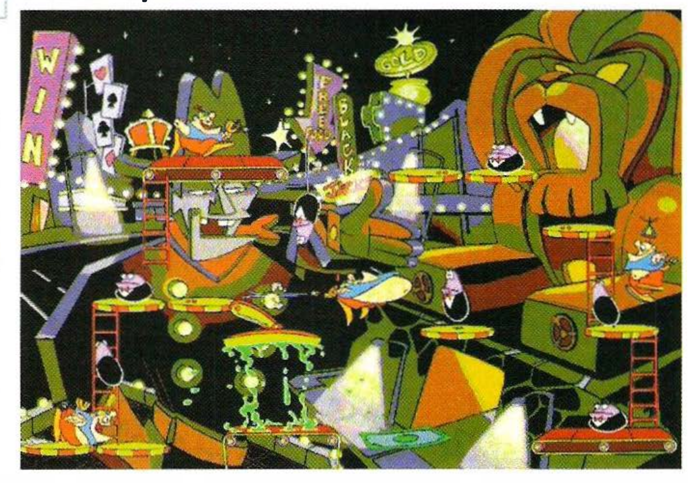
Auf dem Gebiet der 3D-Actionspiele scheint 3D Realms, ein Team, das für Apogee produziert, mit Duke Nukem 3D einen Meilenstein zu setzen. Angeblich hätten John Romero und Co. beinahe die Arbeiten zu Quake ad acta gelegt, als sie den „3D Duke" zum ersten Mal in Aktion gesehen hatten. Jetzt ist auch für viele verständlich verständlich, warum id Software eine offizielle Shareware-version noch nicht herausrücken möchte. Warten, warten, warten...



Mega Man X wird bald auch auf dem PC sein Unwesen treiben.

# Arcade America

## Referenzspiel?



Arcade America wirkt zu Beginn wie ein kleiner Zeichentrickfilm!

7th Level möchte mit Arcade America das Jump & Run neu entdecken. Was Sonic für den Mega Drive und Donkey Kong für das Super Nintendo ist, soll Arcade America für den PC werden - wenn man den Worten von 7th Level vertrauen darf. Grafisch macht das Spiel schon einen hervorragenden Eindruck: die einzelnen Figuren und Hintergründe wurden - wie schon bei der Grafikorgie Battle Beast - per Hand gezeichnet und anschließend nachbearbeitet. Das Resultat ist ein herrlich comicähnliches Erscheinungsbild mit perfekten Animationen. Ein Spiel, auf das man sich freuen darf!

# Strike Force

## Max Design macht Actionspiel

Was sich zunächst nach einer Fortsetzung des guten, alten Strike Commanders anhört, entpuppt sich schließlich als actiongeladenes Weltraumspiel. Max Design macht sich nach der Clearing House-Schlappe nun auf zu neuen Ufern: Strike Force soll über in Echtzeit erzeugte Fraktallandschaften, 3D-Texturemapping für Fahrzeuge und Objekte sowie SVGA-Auflösung verfügen. Ab Februar 1996 können Sie gegen die Aliens, die natürlich auch bei diesem Spiel mit von der Partie sind, in die Schlacht ziehen!




Strike Force bietet neben umfangreichen Leveln auch ansehnliche Grafiken.

# Extreme Pinball

## Neuer Flipper von Electronic Arts

Mittlerweile gehört es für einen Spielehersteller fast schon zum guten Ton, einen Flipper im Programm zu haben. Bei Extreme Pinball von Electronic Arts können bis zu vier Spieler an vier verschiedenen Tischen (Medieval Knights, Rock-Makers, Urban Chaos, Monkey Mahem) nacheinander antreten. Features wie Multiball, Skillshot und LED-Display sind zwar nicht unbedingt neu, sorgen aber dennoch für lang anhaltenden Spielspaß.

# Bioforge Gold

## Neue Missionen

Ein verbessertes Kampfsystem, ein neues Raumschiff und schlagfähigere Waffen wird die Gold-Version von Bioforge zu bieten haben. Für Fans des atmosphärisch dichten Action-Adventures werden allerdings die neuen Missionen sehr viel interessanter sein. Wer Bioforge noch nicht hat, kann bedenkenlos zugreifen!



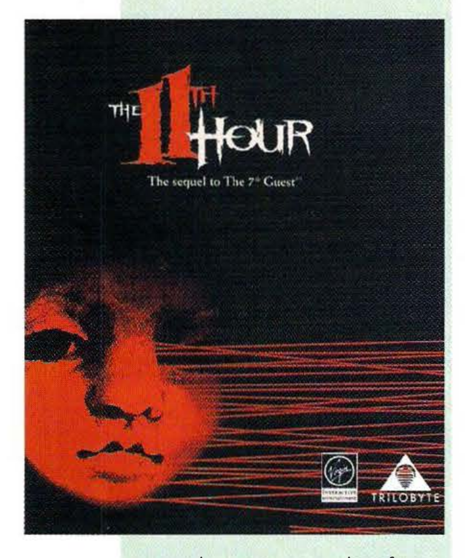
Keine neuen Grafikschmonkerl, aber dafür viele neue Missionen, Waffen und sogar ein neues Raumschiff: Bioforge Gold ist ein sicherer Tip!

# Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



**Thomas Borovskis schreibt über Adventures, interactive Filme und Rollenspiele**

Es hat doch noch geklappt: das wohl von allen Adventurefans sehnsüchtig erwartete The Dig kommt noch vor Weihnachten auf den Markt. Die Feiertage sind also gerettet, denn statt riesiger Grafikorgien hat sich LucasArts zu seinen Wurzeln bekannt: The Dig ist endlich wieder ein Adventure, wie es einst Indy 4 gewesen ist! Noch ein wenig gedulden müssen sich jedoch Freunde von knackigen Puzzle-Abenteuern. The 11th Hour, der Nachfolger zu The 7th Guest, wird wohl erst im Januar oder Februar in den Regalen stehen - das Spiel muß noch einer letzten Bug-Kontrolle unterzogen werden.




Die Packung ist zwar schon fertig, das Spiel aber noch nicht. The 11th Hour soll allerdings definitiv im Januar erscheinen.
Überraschend ist der Trend zum „völlig abgedrehten" Adventure: Black Legend bringt mit „Einmal Hölle und zurück" ein Adventure, wie es Douglas Adams hätte schreiben können, bei Orion Burger soll die Menschheit zu schmackhaften Hamburgern verarbeitet werden, und Neo läßt den Spieler als Ferkel gegen eine außerirdische Übermacht antreten. Wo soll das bloß hinführen?

## Psychic Detective

**Krimi-Adventure**

In Zusammenarbeit mit Colossal Pictures werkelt Electronic Arts momentan eifrig an der Fertigstellung von Psychic Detective. Dieses Krimi-Abenteuer versetzt Sie in die Rolle von Eric Fox, einem scheinbar ganz normalen Bürger. Eric Fox hat allerdings die Gabe, Gedanken lesen zu können, bei Prüfungen zu mogeln und leichtgläubige Frauen zu verführen - kurzum: er verfügt über übersinnliche Kräfte. Mit diesen Talenten ausgestattet, macht er sich auf die Suche nach einem gerissenen Mörder.
Fünf Stunden Videosequenzen, zwölf Gebiete rund um San Francisco und eine packende Storyline sollten jeden Fan von „Interactive Movies" aufhorchen lassen!

## The Mutation of J.B.

**Ferkelei von Neo**

Neo (Whale`s Voyage 2, Der Clou) bringen in Kürze ihr erstes Adventure auf den Markt. The Mutation of J.B. hat eine der abgedrehtesten Stories, die die Softwarewelt bis jetzt gesehen hat: Johnny Burger rutscht eines Tages in ein großes Schlamassel; er wird von einem verrückten Professor in ein Ferkel verwandelt. Zu allem Unglück wird der Wissenschaftler auch noch entführt - und zwar von Außerirdischen! Sie schlüpfen nun in die Rolle des kleinen Ferkels, müssen sich der Invasion der Aliens stellen und den verrückten Professor finden, um Ihre alte Gestalt zurückzuerlangen.





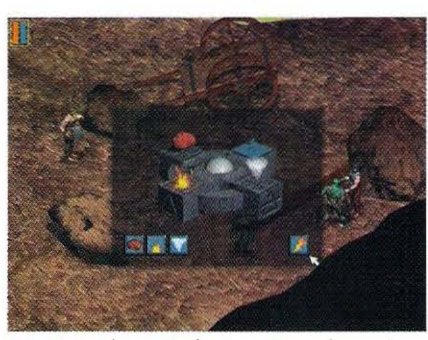


**The Mutation of J. B. hat vermutlich eine der verrücktesten Stories, die je für ein Computerspiel geschrieben worden ist.**

## Der Druidenzirkel

**Attic übernimmt Lokalisierung**

Aufgrund einiger vehementer Änderungen wird sich der Erscheinungstermin von Druid auf März 96 verschieben. Die deutsche Lokalisierung und den Vertrieb haben übrigens die DSA-Macher Attic übernommen, so daß man auf eine perfekte und rollenspieltypische Übersetzung hoffen darf. In Deutschland wird das Spiel den Titel Der Druidenzirkel tragen.

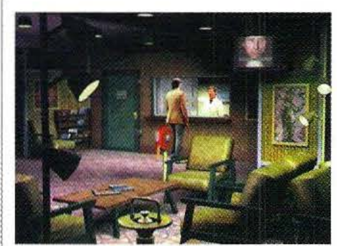


**Mit einem eher actionlastigen Gameplay und ausgezeichneten SVGA-Grafiken könnte Der Druidenzirkel DAS Rollenspiel 1996 werden!**

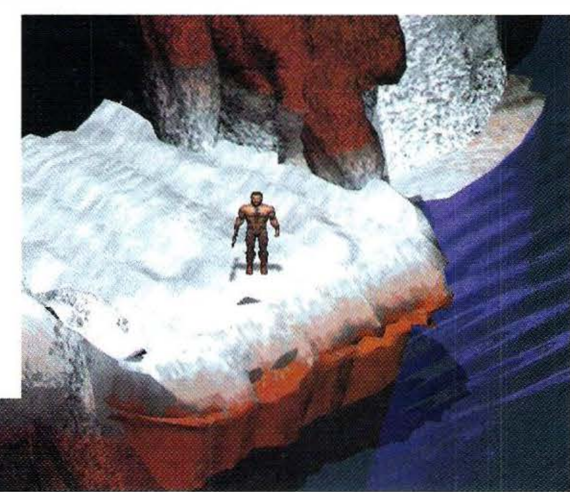
## Dark Seed 2

**H. R. Giger is back!**

Dark Seed konnte vor einigen Jahren zwar eine begrenzte Zielgruppe stark begeistern, allerdings war dem Gros der Computerspieler die Story zu langatmig und teilweise zu brutal. Auch der zweite Teil wurde nun mit dem Schweizer Alien-Designer H. R. Giger entwickelt, d. h. es wird wieder jede Menge ekliger und widerwärtiger Monster geben. Für Gruselfans ein echter Leckerbissen!



**Allerfeinstes Super-VGA und gefilmte Personen können Dark Seed 2 zu einem Superhit machen!**



## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

**Harald Wagner berichtet über Kurioses aus der weiten Welt der Simulationen**



Wußten Sie eigentlich schon, wie schwer das Leben eines Star-Programmierers sein kann? Richard Garriott verlebte beispielsweise einige schlaflose Nächte, als er seinen Kollegen von Electronic Arts seinen brandneuen Lamborghini Diablo zur Verfügung stellte. Warum? Electronic Arts benötigte den schwarzen Flitzer für die Introsequenz von The Need for Speed - zum Glück wurde der knapp 250.000 Mark teure Bolide von einem echten Profi gefahren!

Es kommen harte Zeiten auf die DFÜler zu. Nachdem die Telekom ab dem 1.1.1996 das Benutzen eines Modems oder Telefons quasi unter Strafe stellt, werden sich die Benutzer von Onlinespielen und -diensten ihre Weihnachtsgeschenke abschminken dürfen. Tragisch: gerade jetzt, wo Flugsimulationen auch per Modem interessant werden, wird dieses Vergnügen zum teuren Luxus!





**Richard Garriotts Diablo in Action. Verständlich, daß er während der Produktion einige Nächte nicht mehr ruhig schlafen konnte...**

# Confirmed Kill & Air Warrior

### Dogfights im Netz

Das Internet boomt. Obwohl bisher nur das Web-Surfen und einige Textrollenspiele den Spieltrieb in den Internetusern wecken konnten, finden sich in News- und Softwareherstellerbereichen täglich Tausende von Spielern zusammen. Grund genug für Softwarehäuser, über dieses Medium Netzwerkspieler zusammenzubringen. Neben Ultima oder Monopoly, die wohl zukunftsträchtigsten Projekte, gibt es bereits die Flugsimulationen Confirmed Kill von Domark und Air Warrior von Digital Integration. Entsprechende Zugangsgeschwindigkeiten vorausgesetzt (ab 14.4 KBaud), kann man sich bestehenden Staffeln anschließen oder als Einzelkämpfer mit verschiedensten Flugzeugen in die virtuellen Lüfte gehen. Die Adressen:
http://www.domark.com/domark/ck/ck.html
http://cactus.org/AirWarrior/Main.html
http://www.sdinter.net/~sarges/ck/ck.html
news://alt.games.air-warrior







**Kaum zu glauben, aber es geht wirklich: Actionsimulationen über das vermeintlich langsame Internet.**

# Goggo Aerospace F-16 Cockpit

### F-16 für´s Wohnzimmer

Goggo Aerospace bietet ein komplettes F-16 Cockpit für Simulationsfreaks an. Das eigentlich für Präsentationen gedachte maßstabsgetreue Modell besteht aus einzeln erhältlichen Komponenten wie Chassis, Sitz, Thrustmaster Steuerknüppel, Schubhebel und Ruderpedale. Für die echten Freaks gibt es auch noch Helme, Sauerstoffmasken, Schwimmwesten etc.
Die Preise beginnen bei knapp 500 Mark für einen Chassis-Bausatz zzgl. 400 Mark für einen Sitz. Man kann aber auch ohne weiteres 2.700 Mark oder gar 10.000 Mark für ein fertig aufgebautes Cockpit mit allen Extras ausgeben. Infos gibt es direkt bei: Goggo Aerospace, Rubensweg 12, 59872 Meschede, Telefon: 0291/57004



**Für echte Freaks eine lohnenswerte Investition. Für knapp 1.000 Mark bekommen Sie einen kompletten F16-Bausatz!**



## WiSims & Strategie & Denkspiele



**Petra Maueröder schreibt über den neuen F1-Manager von Soft 2000**

Kaum preschen Ascon und MicroProse mit beachtlichen Rennsport-WiSims vor, denkt man sich andernorts: „Das können wir doch auch!". Beispiel Software 2000: Inzwischen ist es offenbar bis an die Ostseeküste vorgedrungen, daß die Formel 1 derzeit brummt wie ein Ferrari-Zehnzylinder. Jedenfalls wurde Mitte November offiziell bestätigt, daß in Kooperation mit dem Kölner Privatsender RTL an einer entsprechenden Wirtschaftssimulation getüftelt wird. Mit dabei: Original-Fahrer, -Team-Namen, -Rennstrecken und so weiter - Software 2000 war ja schon immer für solche richtungsweisenden Neuerungen bekannt. Der eigentliche Gag an der jüngsten Presse-Mitteilung ist jedoch der phantasieanregende Satz „Unter der Schirmherrschaft eines der bekanntesten deutschen Formel 1-Fahrer (...)". Hmmmmmmm... Selbst auf die niederträchtige Fangfrage: „Fährt Eure Galliansfigur in der nächsten Saison bei Sauber-Mercedes oder Ferrari?" reagierte man mit norddeutscher Diskretion. Top Secret, you know. Auch wir können nur spekulieren, wer frühestens ab April 1996 vom Cover des „Formel 1-Manager" grinsen wird. Was wohl Corinna dazu sagt...



# Dime City

## Blaue Bohnen von Starbyte

Eine limitierte Special Edition von Starbytes Gangster-Simulation Dime City (siehe Review in PC Games 12/95) ohne Filmdose, T-Shirt und Kalender, dafür aber mit einer echten (!) Patrone und einem von drei gagigen Schwarzweiß-Videos gibt es bei ausgewählten Händlern zu kaufen. Alle Karstadt-Filialen führen zudem ein Dime City-Pack, das als Gimmick metallene Handschellen beinhaltet.




# Total Control

## Schillernde Neuheiten



**Auf den SVGA-Karten plazieren Sie gerenderte Gebäude, die Sie zuvor in praktischen Menüs auswählen. Icons erleichtern die Handhabung.**




Und nochmal Software 2000: Ab sofort ist der Bundesliga Manager Hattrick in einer CD-ROM-Fassung erhältlich. Enthalten ist die neueste Version inklusive der Drei-Punkte-Regel, aktueller Spieler-Daten sowie ein Editor. Im Februar 1996 wird voraussichtlich das SF-Strategiespiel Total Control reif für einen Release sein, bei dem man mit Bergwerken den Ausbau seiner Roboter-Armee vorantreibt.

# Colony Wars 2492

## Die Siedler

Das Strategiespiel Colony Wars 2492 von Digital X-Citement läuft auf einem isometrischen 3D-Spielfeld (wahlweise VGA- oder SVGA-Auflösung) ab, bei dem Sie gegnerische Stützpunkte einnehmen und eigene Niederlassungen gründen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf Fabriken und Raffinerien, die Ersatzteile und Energie bereitstellen. Dem Spiel, das „irgendwann im 1. Quartal 1996" von Black Legend veröffentlicht wird, soll der Taschenbuch-Roman „Das Ansgar 15-Komplott" von Frank Rehfeld beiliegen.





**Die Levels sind in vier verschiedenen Landschafts-Szenarien angesiedelt: Dschungel, Wüste, Stadt, Eisplanet.**

# 1602

## Jahrhundert-Werk

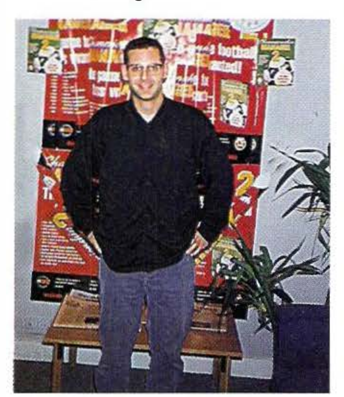


Max Design (erst kürzlich mit Albert Lasser's Clearing House in Erscheinung getreten) kündigt den dritten Teil der „Erlebte Geschichte"-Serie (1869, Oldtimer) an, der diesmal ausschließlich für Windows 3.1/95 erscheint. Die mit vielen gerenderten SVGA-Grafiken ausgestattete Wirtschaftssimulation wird den vielsagenden Titel 1602 tragen: Versprochen werden „spannende Gefechte auf hoher See", was auf bewaffnete Auseinandersetzungen mit Piraten schließen läßt. Durch die Gründung von Häfen und den Handel mit Rohstoffen erweitert man seine Kolonialherrschaft. Anvisierter Termin: Juli 1996!

**Bei Domark möchte man sich vom weihnachtlichen Kuchen ein saftiges Stück abschneiden. Nach dem Championship Manager 2 stehen mit Big Red Racing und Absolute Zero gleich zwei weitere Programme vor der Veröffentlichung.**

## Zu Besuch bei Domark

# Jenseits der Tower Bridge



Marketing Manager Paul Fox präsentierte in London die aktuellen Weihnachts-Hits von Domark.



In Big Red Racing müssen Sie auch mit dem Gummiboot zum Sieg rasen.

Der Championship Manager 2 ist jetzt in der deutschen Version erhältlich.



Einer der 3D-Levels aus Absolute Zero. In diesem Fall soßten Sie sich besonders vor den Kampf-Mechs in acht nehmen.

Mit Big Red Racing präsentieren die Engländer ein furioses Action-Spektakel. Auf 18 verschiedenen Off Road-Kursen geht es mit zwölf Vehikeln auf die Jagd nach der besten Zeit und dem ersten Platz. Als mobile Untersätze stehen neben Gummiboot, Landrover und Baufahrzeugen diverse Fantasy-Fahrzeuge wie Mondfähren oder Raumgleiter zur Verfügung. Im Multiplayer-Modus darf mit sechs Gleichgesinnten im Netzwerk oder zu zweit via Modem um die Wette gerast werden. Vor der Fülle der guten bis sehr guten Konkurrenzprodukte zeigt man in England indes keinerlei Scheu. „Big Red Racing bietet Rennspaß pur und einen phantastischen Rock-Soundtrack, lästiges Herum-Konfigurieren ist überflüssig", erläutert Marketing Manager Paul Fox. In der englischen Werbekampagne wird man noch deutlicher: Damon Hill wird das Programm hassen, Axel Rose wird es lieben! In der Tat spielt sich Big Red entsprechend rasant. Der Gegner darf beliebig gerempelt werden, das einzige, was zählt, ist, als Erster die Ziellinie zu überqueren. Die Geschwindigkeit des Programms schien in der Preview-Version allerdings auf Kosten der Detailfülle erkauft. Auch in SVGA konnte die Spielumgebung ihren polygonen Ursprung kaum verleugnen, die wenigen Texturen vermochten diesen Eindruck nicht zu verwischen. Der Soundtrack ist dagegen absolut hörenswert und dürfte das Herz jedes Möchtegern-Rockers höher schlagen lassen. Big Red Racing wurde von Big Red Software (wie sinnig!) für Domark entwickelt. Diese Programmschmiede ist in der Nähe von Bath in den britischen Midlands angesiedelt. Spätestens jetzt sollten bei Ihnen die Glocken klingeln, denn dort befindet sich auch der Firmensitz von Codemasters - die MicroMachines lassen schön grüßen.

### Schieß' das Alien!

Zurück in London zeigte Domark im beschaulichen Stadtteil Putney mit Absolute Zero gleich den nächsten Action-Hit. Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Eine friedliche Minen-Kolonie irgendwo in den Tiefen des Universums wird urplötzlich von gar finsteren Aliens heimgesucht. Wie gut, daß Sie sich gerade in der Nähe befinden, um den Kampf aufzunehmen. Sie müssen zur Organisation des Widerstands in sieben verschiedene Charaktere schlüpfen, letztendlich geht es aber darum, mit dem Raumgleiter eigenhändig unter den Aliens aufzuräumen. Für über dreißig Missionen stehen sieben verschiedene Schiffe und insgesamt 15 Waffensysteme zur Verfügung. Neben reinen Ballerlevels ist manchmal auch Köpfchen gefragt. Dann sind beispielsweise Minen abzusetzen oder Gefangene zu befreien. Das komplett in SVGA gehaltene Spiel besticht durch edel gestylte Menüs und viele Render-Objekte. Die Action-Parts spielen sich selbst auf einen 486er mit 66 MHz noch recht flott, Sie dürfen in den Levels allerdings nicht ganz die Objektfülle erwarten, wie Sie etwa Wing Commander 3 und 4 bieten. Auch bei Absolute Zero ist der CD-Soundtrack sehr stimmig geraten und unterstützt damit die leicht düstere Atmosphäre des Spiels perfekt. Beide Domark-Programme werden in deutscher Version im November erscheinen. Endlich in Deutsch erhältlich ist mittlerweile auch der Championship Manager 2, den wir Ihnen in der PC Games 11/95 ausführlich vorgestellt hatten. **Stefan Walther** ■

**Wenn jemand wie Eric Matthews in diesen Tagen nach Deutschland kommt, sollte man den Bitmap Brother nicht von dannen ziehen lassen, ohne ihn die jüngste Version von Z vorführen zu lassen. Bei seinem Kurzbesuch in der Redaktion hatte er das (fast) fertige Programm im Gepäck - noch zu unstabil für einen glaubhaften Review, aber die Gelegenheit zu ein paar Probe-Schlachten ließen wir uns natürlich nicht entgehen.**




Z

# Kurz und bündig

Zu Zeiten, als man sich noch guten Gewissens in der Öffentlichkeit als Amiga- oder gar C64-Anhänger outen konnte, waren The Bitmap Brothers die Helden jedes computerspielenden Halbwüchsigen. Kein anderes Programmier-Team veranstaltete so furiose Arcade Action-Feuerwerke auf den Bildschirmen wie Eric Matthews und seine Kumpels. Auf das Konto der wackeren Briten gehen unter anderem Xenon II (nach wie vor eines der außergewöhnlichsten Shoot 'em Ups), Magic Pockets, Cadaver, Speedball II und Gods. In den letzten Jahren wurde es etwas still um die Jungs. Seit ein paar Monaten wissen wir auch warum: Im Verborgenen haben sie für ihr Label Renegade (wird in Deutschland von Warner Interactive vertreten) das Echtzeit-Strategiespiel Z entwickelt - quasi die Kriegserklärung an die Westwood Studios (Command & Conquer) und Blizzard Entertainment (Warcraft 2). Am Anfang eines neuen Levels besitzen Sie meist nichts weiter als einen Haufen scheppernder, mehr oder weniger intelligenter Roboterkrieger sowie - sehr wichtig! - eine Basis, die Sie unter allen Umständen verteidigen müssen. Denn im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art können Sie keine weiteren Bauwerke in die Landschaft stellen. Übrigens kann sich niemand mehr damit herausreden, daß der Computer „unfair" spielt - bei Z startet der PC-gesteuerte Gegner mit exakt demselben Aufgebot wie der Spieler! Durch das Erobern von Fähnchen auf abgeteilten Parzellen „programmieren" Sie die dort befindlichen Infanterie- und Artillerie-Fabriken um, so daß diese ab jenem Zeitpunkt Material für Ihre Armee produzieren.

**Sechs Monate arbeiteten die Bitmap Brothers an der Fertigstellung der verschiedenen Szenarien: hier sehen Sie eine grafisch aufwendige Eis-Welt!**

## Polterabend

Weil es auf dem Monitor meist recht lebhaft zugeht, wurde die Maus-Steuerung bewußt unkompliziert gehalten und orientiert sich prinzipiell an Command & Conquer. Auf Solo-Spieler warten 25 Level-Karten

in den verschiedensten Größen und Ausführungen, die zwischendurch mit witzigen Fullscreen-Animationen aufgelockert werden. Die fünf Roboter-Modelle verfügen bei voller Ausbaustufe über 13 verschiedene Waffen (u. a. MGs, Raketenwerfer), melden sich per Sprachausgabe zu Wort und beherrschen bis zu 40 Aktionen, darunter Bombenlegen und Jeep-Fahren. Auf Wunsch kann alles Sichtbare in die Luft gesprengt werden; die Blechkameraden machen auch vor Bergen nicht halt. Egal in welchem Stadium eines Kampfes man zuschaut: An allen Ecken und Enden wirbeln Roboter durch die Luft, Bauteile ehemaliger Anlagen fliegen Ihnen entgegen und gigantische Explosionen samt ohrenbetäubendem Lärm mischen sich unter die Klänge der Audio-Tracks. Laut Eric Matthews versucht Z, die optimale Performance aus jedem System herauszuschinden; je höher die Geschwindigkeit von Prozessor, Grafikkarte und CD-ROM-Laufwerk, desto mehr und pompösere Animationen werden präsentiert. Z läßt Ihnen aber in jedem Fall die Wahl zwischen VGA- und SVGA-Grafik. Besonders stolz ist man bei Renegode auch auf die Multiplayer-Modi: Im Netzwerk bewältigt das Programm ebenso wie C & C maximal


Die Uhr am Gebäude zeigt Ihnen, wie lange Sie nach auf die Fertigstellung eines Roboters oder Fahrzeugs warten müssen.


Je länger ein Roboter Ihr Regiment überlebt, desto klüger reagiert er in bestimmten Situationen.


Da geht's rund: Ungeschützte Cyborgs halten den Salven aus den gut gepanzerten Vehikeln nicht lange stand.


Es empfiehlt sich, die Heimatbasis nach allen Seiten gut abzusichern.

vier Spieler; außerdem sind Modem- und Nullmodem-Optionen vorgesehen.

**Petra Maueröder** ■

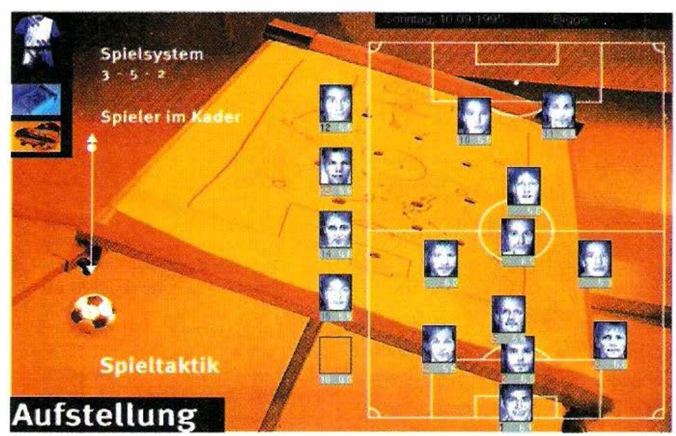
## Unser erster Eindruck

Selten zuvor hat eine Presse-Mitteilung derart untertrieben: „Z ist das schnellste, hektischste, vielseitigste Action-Strategiespiel, das Sie in diesem Jahrhundert spielen werden!". Bei Z sammelt sich schon im ersten Level der kalte Schweiß auf der Stirn, weil die gegnerischen Cyborgs nicht brav und artig auf Ihren Volkssturm warten, sondern schon von Beginn an aktiv sind - von wegen „Erstmal gemütlich `ne Basis bauen...". In bester Bitmap Brothers-Tradition steht die Action im Vordergrund, doch ohne eine gründliche taktische Planung ist jeder Vorstoß von vornherein zum Scheitern verurteilt.
Z ist an sich fertig, wenngleich noch an einigen Kleinigkeiten gefeilt wird. Bis zum Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe sollen die Arbeiten aber auf jeden Fall abgeschlossen sein, so daß wir Ihnen in der PC Games 2/96 hoffentlich einen umfassenden Test der schon jetzt beeindruckenden Fähigkeiten von Z anbieten können.

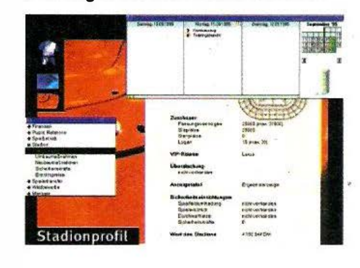
Teamchef

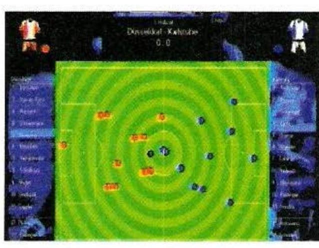
# Excel für Fans

**Für kaum ein Genre wurde in den letzten Jahren mehr Software entwickelt. Nach Bundesliga Manager Hattrick, Anstoß, Der Trainer, Hattrick von Ikarion und Championship Manager 2 steht mit Teamchef die nächste Fußball Management-Sim in den Startlöchern.**




Zu jedem Spieler im Team gibt es ein Digibildchen (oben). Kalender und Menümanager können ganz Windows-like beliebig über den Bildschirm geschoben werden (unten).



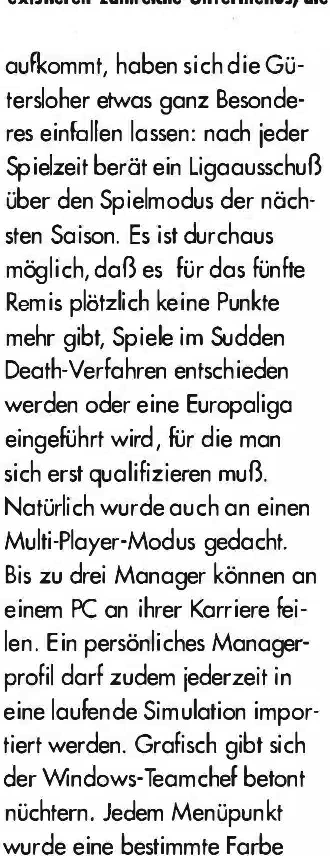



Durch diese Darstellung des Spielgeschehens herrscht Übersicht pur.




Das Hauptmenü von Teamchef gibt sich edel und schlicht. Zu allen Punkten existieren zahlreiche Untermenüs, die langen Spielspaß garantieren sollen.

Teamchef beleuchtet das europäische Fußballgeschäft in den ersten Ligen der „big nations" Deutschland, Italien, Spanien, England und Frankreich. In ihrem Erstlingswerk konnte die Gütersloher Programmiertruppe „mfn" (dahinter verbirgt sich die sinntragende Firmenbezeichnung Methoden freier Neugestaltung) nicht auf die Original-Lizenzen zurückgreifen, alle realen Vereine wurden aber mit ihrer entsprechenden Spielstärke berücksichtigt. Innerhalb von elf Saisons soll der Spieler zum erfolgreichsten Manager Europas aufsteigen. Dabei sind karrierebedingte Vereinswechsel eher Regel als Ausnahme. Es könnte also sein, daß Sie als Manager von Uerdingen ihre Laufbahn starten, um über die Stationen Sevilla, Leeds und Dortmund schließlich als Chef des AC Milan zu enden. Neben den üblichen Features wie Stadionausbau, Spieltransfer und Taktikeinstellungen bietet Teamchef eine Reihe Neuerungen. Wie wäre es z. B., wenn Sie die beiden schwächelnden Clubs Düsseldorf und Köln zu einer spielstarken Union vereinigen oder ihren Verein in eine AG umwandeln und an der Börse spekulieren? Haben Sie schon einmal über den Aufbau einer Jugendabteilung nachgedacht? Vielleicht verleiht der DFB dann Ihrer Stadt den Status eines Bundesleistungszentrums. Die Darstellung des Spielgeschehens ist ebenfalls neu: Auf dem Platz tanzen farbige Punkte mit den Rückennummern der Akteure auf und ab (siehe Screenshot).



## Neue Ligen braucht das Land

Die Berechnung der Bewegungen erfolgt in Echtzeit, so können Sie jederzeit verfolgen, wie sich taktische Änderungen oder Auswechslungen auswirken. Damit nicht bald Langeweile aufkommt, haben sich die Gütersloher etwas ganz Besonderes einfallen lassen: nach jeder Spielzeit berät ein Ligaausschuß über den Spielmodus der nächsten Saison. Es ist durchaus möglich, daß es für das fünfte Remis plötzlich keine Punkte mehr gibt, Spiele im Sudden Death-Verfahren entschieden werden oder eine Europaliga eingeführt wird, für die man sich erst qualifizieren muß. Natürlich wurde auch an einen Multi-Player-Modus gedacht. Bis zu drei Manager können an einem PC an ihrer Karriere feilen. Ein persönliches Managerprofil darf zudem jederzeit in eine laufende Simulation importiert werden. Grafisch gibt sich der Windows-Teamchef betont nüchtern. Jedem Menüpunkt wurde eine bestimmte Farbe und ein Hintergrundbild zugeordnet, das schafft Übersicht. Die Untermenüs sind auch komfortabel mit einer Art Dateimanager direkt anzuspringen. Verfügt Ihr Verein über eine elektronische Anzeigentafel, können Sie sich auf Torszenen und Rahmenprogramme während der Halbzeitpause freuen, die im Video für Windows-Format in das Programm eingebaut wurden. Der rockige Titelsong darf in Kürze bei den Musiksendern MTV und Viva in Augenschein genommen werden. Teamchef vermag tatsächlich einem beinahe ausgereizten Genre neue Impulse zu geben. Bis zum Februar müssen Sie Ihre Fußballschuhe aber noch im Schrank stehen lassen. Pünktlich zum Ende der Winterpause soll das Spiel bei MicroProse erscheinen.

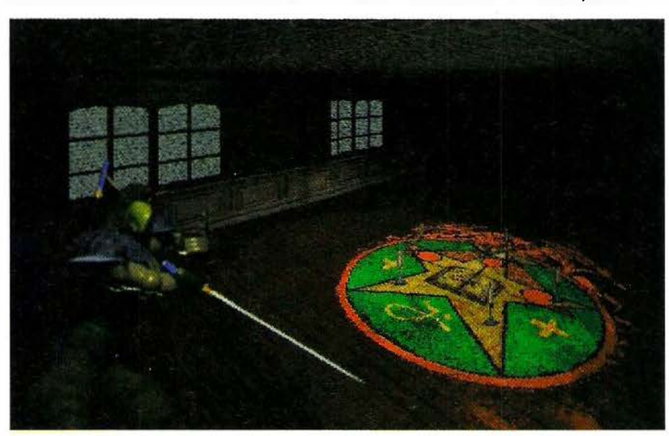
**Stefan Walther**

**Spiele, bei denen mehrere Genres zu einem neuen Gesamtkonzept vermischt werden, gehören zu den größten Verkaufsschlagern überhaupt. Angefangen bei den Action-Adventures (System Shock) bis hin zu Interaktiven Spielfilmen mit großem Actionteil (Wing Commander 3) könnte man Dutzende von Titeln aufzählen, die aus den besten Komponenten verschiedener Spielkonzepte bestehen. Für Realms of the Haunting werden von Gremlin Interactive zur Zeit drei Genres zu einem vermischt: 3D-Action, Rollenspiel und Interaktiver Film.**

## Realms of the Haunting

# Siebtes Siegel

Für Realms of the Haunting werden Vorzüge angekündigt, wie man sie noch eher von id-Softwares neuestem 3D-Spiel erwarten würde: Echtzeit-SVGA-Grafik aus der First-Person-Perspektive, True-Light-Sourcing für besonders realistische Licht- und Schatteneffekte sowie ein umfangreiches Arsenal an verschiedenen Zaubersprüchen und Waffen. Thematisch ordnet Gremlin das Spiel in die Reihe von Spielen wie Phantasmagoria oder 11th Hour ein - also in Horror vom Feinsten. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines jungen Mannes namens Adam Randall, der auf der Suche nach den Spuren seines kürzlich verstorbenen Vaters in das unheimliche Dorf Hellston verschlagen wird. Dort erwartet ihn eine ziemlich verworrene Aufgabe, die in einigen Sätzen kaum wiedergegeben werden kann. Sicher ist jedenfalls, daß das Unheil bereits vor Tausenden von Jahren begann: das Tor zur Hölle wurde vor Urzeiten mit sieben steinernen Siegeln verschlossen, die, wenn sie gebrochen werden, Satan den Zutritt in unsere Welt ermöglichen. Sechs Siegel wurden von Belial und seinem abtrünnigen Diener Claude Florentine bereits entzweit, aber für das



**Alle Personen wurden wunderschön gerendert und wirken dadurch auch im Spiel extrem realistisch und lebensecht: 2D-Objekte gibt es bei ROTH nicht!**



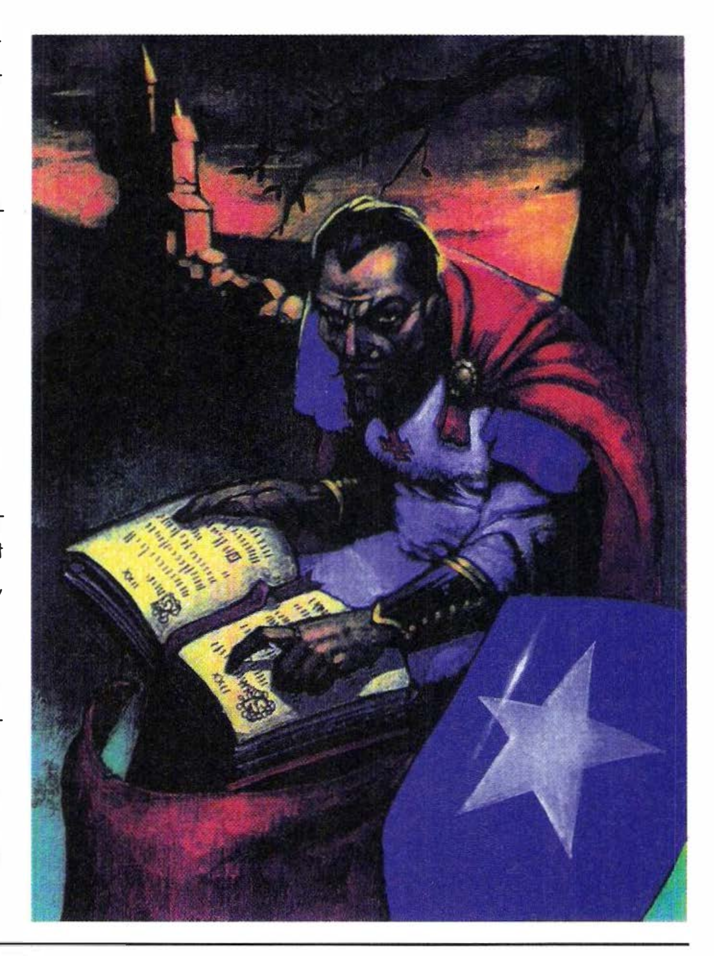
**Sie müssen auf jeden Schritt aufpassen, um nicht im glühend heißen Lavastrom zu landen. Gleichzeitig aber immer die Gegner im Auge behalten...**

siebte und letzte benötigen Sie Adams Hilfe. Unabhängig voneinander versuchen sie, von seinem Geist Besitz zu ergreifen, damit dieser mit dem heiligen „Drachenschwert" das siebte Siegel für sie zerstört, was unbestreitbar verheerende Auswirkungen auf das Weiterbestehen der Menschheit hätte. Man sieht also: der Schauer soll dem Spieler nicht allein durch Blut und greuliche Grafiken, sondern auch durch die eigenartige okkulte Handlung eingeflößt werden.

## Dem Gegner in den Rücken fallen...

Für die rund 120 Minuten an Video-Material, die den 3D-Action-Part begleiten, wurde ein enormer Aufwand getrieben. Acht professionelle Schauspieler stellten sich für die Szenen vor die Blue-Screen. Noch intensiver allerdings waren Gremlins Bemühungen, eine wirklich neue 3D-Engine für den Action-Teil auf die Beine zu stellen. Anläßlich eines Besuchs bei Gremlin wurden uns auch schon einige spielbare Szenen vorgeführt. Die 3D-Grafik machte einen ausgezeichnet flüssigen und detaillierten Eindruck, der bis heute nicht einmal von id-Softwares neuestem Projekt Quake übertroffen wurde. Einige der Probleme, die bei den heute auf den Markt befindlichen 3D-Action-Spielen auftauchen, sollen in der neuen Engine nicht mehr auftauchen: Gegnerische Sprites zum Beispiel sollen als echte 3D-Objekte integriert sein. Das heißt, ein Monster hat nicht nur eine Vorderansicht, sondern kann aus jedem beliebigen Winkel - also auch von hinten - betrachtet werden. Inwieweit dies einen Einfluß auf die Spielbarkeit haben wird, wird sich anhand der reviewfähigen Version allerdings noch zeigen müssen. Andere Spezialeffekte, wie das True-Light-Sourcing, das einen Dungeon in flackerndes Fackellicht taucht oder die Wände erhellt, wenn der Spieler einen Feuerball-Zauber ausspricht, konnten bereits in anderen Spielen (z. B. Magic Carpet 2) bewundert werden. Neu sind hingegen Wandspiegel, die die Gegenstände und Vorgänge in einem Raum tatsächlich reflektieren. Anders als bei gängigen Actionspielen kann sich der Charakter des Spielers auch mit fortlaufender Spielzeit weiterentwickeln. Hier kommt das rollenspielähnliche Attribute-System zum Tragen, das vor allem den magiebegeisterten RPG-Spielern gefallen wird, die sich bestimmte Fähigkeiten in einem Spiel erst erarbeiten wollen. Da Realms of the Haunting voraussichtlich noch bis April 1996 auf sich warten läßt, werden wir Sie über die weitere Entwicklung natürlich auf dem laufenden halten.

**Thomas Borovskis** ■



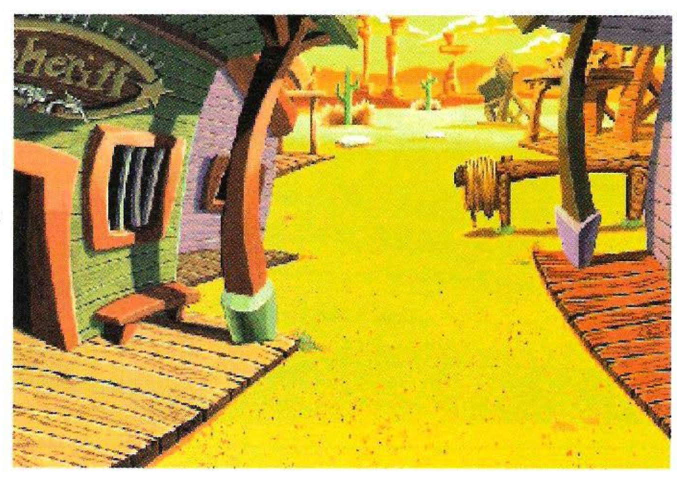
Toonstruck

# Animaniacs

**Vor fünf Jahren erbrachte Warner Brothers mit „Who framed Roger Rabbit" den Beweis, daß Zeichentrickfilme ebenso unterhaltsam, furios und sexy sein können wie ein Realfilm. Nun versucht Virgin, mit dem Cartoon-Adventure Toonstruck dieses Prinzip für den PC umzusetzen.**



Daß auch Erwachsene Comics mögen, zeigt der große Erfolg von Batman und anderen kultigen Superhelden. Toonstruck kann mit ähnlich guten Zeichnungen aufwarten und daher nicht nur Kinder und Jugendliche begeistern.




Als Spieler muß man sich durch verschiedene Locations kämpfen, um das Königreich Cutopia zu retten. Hier sehen Sie eine Szene aus dem Kapitel „Wilder Westen", das natürlich bei diesem Genre nicht fehlen darf.



Christopher Lloyd, besser bekannt als Doc Brown aus Zurück in die Zukunft, spielt die Hauptrolle in diesem interaktiven Zeichentrickfilm!

Christopher Lloyd, der bezeichnenderweise auch in Roger Rabbit als Judge Doom zu sehen war, übernimmt die Rolle des Zeichners Drew Blanc. Blanc ist der Schöpfer der Fluffy Fluffy Bun Bun Cartoonserie, die so schmalzig-goldig ist, daß selbst ihm davon schlecht wird. Zu allem Übel verlangt der Produzent auch noch ein Spin-Off, das als Fluffy and Friends vermarktet werden soll.

## Der Spaßvampir

Nach einem bizarren Unfall (siehe Cool World) landet Drew in einer Dimension, die ausschließlich von Cartoonfiguren bevölkert wird. Fluffy und seine Freunde leben im Königreich Cutopia, das von King Hugh regiert wird. David Ogden Stiers, besser bekannt als Major Winchester in MASH, leiht dem guten König seine Stimme. Nebenan in der Grafschaft Malevoland geht es nicht so friedlich zu. Count Nefarious (Tim Curry) und seinen mißratenen Untertanen dreht sich beim Anblick der wuseligen Nachbarn der Magen um. Auch hier findet Blanc einige seiner eigenen Schöpfungen. Anscheinend hat er während seiner Studentenzeit ein paarmal an der Haschischpfeife gezogen - anders lassen sich diese bizarren zeichnerischen Fehlgriffe nicht erklären.
Der Graf entpuppt sich als würdiger Kollege seines transsylvanischen Adelsgenossen. Mit Hilfe des "Malevolators" versucht er Heiterkeit und Frohsinn aus den Bewohnern Cutopias zu saugen. Die Cutopianer sind natürlich kein Gegner für ihre rüpelhaften Nachbarn. Der verzweifelte King Hugh gibt Blanc den Auftrag, dem Grafen kräftig in den noblen Hintern zu treten.

## Not for Kids

Toonstruck läßt einige interessante Parallelen zu: Computerspiele kämpfen heute gegen dieselben Vorurteile wie der Zeichentrickfilm. Ist es in den progressiven Neunzigern tatsächlich noch notwendig zu erwähnen, daß Zeichentrickfilme nicht mehr ausschließlich für Kinder gedacht sind? Wohl kaum. Dasselbe gilt für Computerspiele!
Toonstruck kombiniert die klebrig-süßen Knuddeltierchen der Glücksbärchenkategorie mit hinterfotzigen, gewalttätigen Kreaturen à la Ren und Stimpy. Allerdings bin ich mir nicht sicher, für wen ich Partei ergreifen soll! Das Spiel erscheint im ersten Quartal 96 auf drei CD-ROMs.

**Markus Krichel** ■

Civilization 2000

# Generationen

**Sid Meiers Civilization ist ohne Zweifel das Referenzspiel im Bereich der Simulationen. Fünf Jahre nach seiner Erstveröffentlichung erhält der Klassiker nun endlich das seit langem geforderte Facelifting. Unser US-Mitarbeiter Markus Krichel hat die ersten Infos und Screenshots exklusiv für PC Games ergattert. Den Schöpfer, Sid Meier, hat er in einem Zweiergespräch nach den Gründen für die lange Wartezeit gefragt.**

Civilization ist eines der seltenen Spiele, das auf den Festplatten der Spieler in aller Welt einen Stammplatz hat. Selbst vorübergehendes Löschen wird als Sakrileg betrachtet. Das Spiel inspirierte eigene Mailboxen, mehrere Bücher, WWW-Seiten, zahllose Editoren und verkaufte weltweit fast zwei Millionen Kopien. Dennoch ist Civilization beileibe kein perfektes Spiel. Es ist zum Haareausraufen, wenn der Computer sich wieder mal entschließt, daß ein Musketier eigenhändig ein Schlachtschiff versenkt. Seit fast fünf Jahren treffen bei MicroProse immer noch täglich Briefe mit Verbesserungsvorschlägen ein.

## Interview



Im folgenden Interview steht der Mei(st)er persönlich Rede und Antwort.

**PCG: Seit Jahren schreien die Gamer nach einer neuen Version von Civ. Was hat denn da so lange gedauert?**
**Sid Meier:** Zum Beispiel Colonization, CPU Bach, das nie fertig gewordene Bürgerkriegsspiel usw. Ich habe jetzt endlich wieder etwas mehr Zeit und kann mich ganz der neuen Version widmen.

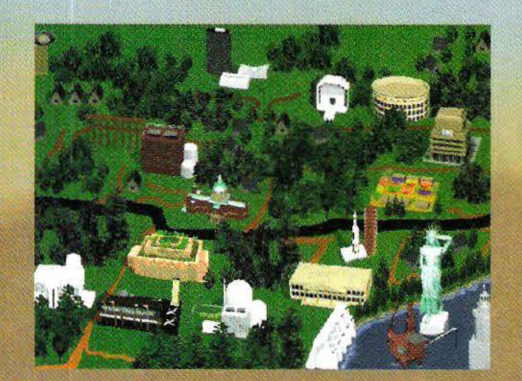
**PCG: Die neue Version beruht auf Vorschlägen von den Spielern. Über was hat man sich denn am häufigsten geäußert?**
**Sid Meier:** Das Combat-System. Die AI hat da teilweise echte Probleme gehabt. Wenn ein Panzer an einer Phalanx scheitert, ist das wirklich ärgerlich. Diese Probleme haben wir durch ein neues Combat-Interface gelöst, das dem Spieler mehr Informationen und Kontrolle ermöglicht.

**PCG: Und dann gab es noch die, denen das Spiel zu leicht war?**
**Sid Meier:** Für die gibt es nun den Divinity Level. Ich war eigentlich erstaunt, daß manchen der Emperor-level nicht schwierig genug war.

**PCG: Wie sieht denn Deine Beteiligung an dem Projekt aus. Treibende Kraft oder glorifizierter Spieletester?**
**Sid Meier:** Beides. Alle Schritte werden zusammen mit den Co-Designern koordiniert und in das Spiel eingebaut. Dann teste ich das Ganze auf Herz und Nieren und gebe meinen Kommentar ab. Ich programmiere selbst kaum, aber die jungen Burschen heutzutage sind uns „Alten" sowieso über.

**PCG: Ich bin etwas überrascht, daß Civ 2000 bereits im Frühjahr erscheinen soll. Ist das Wunschdenken oder realistisch.**
**Sid Meier:** Sehr realistisch. Die Arbeit geht wirklich flott voran, und ich bin zuversichtlich, daß wir den geplanten Termin einhalten werden.

**PC Games: Danke für dieses Gespräch.**



Links sehen Sie den „Citylook", eine neue Terrain-Perspektive, die Städte in phantastischem 3D darstellt. Auch die normale Spielperspektive (unten) ist jetzt in isometrischem 3D gehalten. Wenn alles glatt geht, wird Civilization 2000 noch im Frühjahr 1996 fertig in den Regalen stehen. Die Screenshots und hier gezeigten Grafiken sind trotzdem noch nicht endgültig.

## Dem Druck der Spieler nachgegeben

Diese Vorschläge blieben nicht unbeachtet: im Frühjahr 96 soll Civilization 2000 in den Regalen stehen. „Civilization 2000 sollte alle Kritiker und Fans zufriedenstellen", meint Co-Designer Brian Reynolds, „wir haben uns alle Vorschläge zu Herzen genommen und die besten in das Spiel einfließen lassen." Obwohl der Titel auf den ersten Blick Visionen von Weltraumschlachten und Außerirdischen hervorruft, ist dies nicht der Fall. Es handelt sich vielmehr um eine komplett neue Überarbeitung des bewährten Spielprinzips. Wie im Original leitet der Spieler die Geschicke einer Zivilisation von deren Gründung bis ins Raketenzeitalter. Das Spiel endet mit der Eroberung des Weltalls oder der militärischen Übernahme der anderen Zivilisationen. Civilization 2000 ist lediglich der Arbeitstitel; es könnte allerdings sein, daß er letztendlich auch das fertige Produkt ziert.

## Zivilisiertes SVGA

Civilization 2000 wird über eine isometrische Ansicht in SVGA verfügen und aller Voraussicht nach ein WIN95-Produkt werden. Die diplomatischen Aspekte wurden mit neuen Funktionen wie Allianzen, territorialen Grenzen, Waffenstillstandsabkommen und persönlichem Ansehen erweitert. Einer der Schwachpunkte des Vorgängers - das Kampfsystem - wurde am stärksten verbessert.



Neben den bereits bekannten Truppen können nun auch Elefanten, Fallschirmspringer, Pioniere, Kreuzritter, Spione und Helicopter eingesetzt werden. Die militärischen Einheiten verfügen nun über mehrstufige Angriffs- und Verteidigungskraft und können strategisch kontrolliert werden. Zu den neuen Bauten der militärischen Art gehören unter anderem Aerodrome, Flug- und Schiffshäfen.
Die Civilopedia wurde multimediamäßig aufgemotzt und erlaubt sowohl einen schnelleren als auch umfassenderen Zugriff auf alle Objekte. Ein Landschaftseditor sowie eine Vielzahl von Missionen, wie beispielsweise zwei Weltkriege, Caesar oder Alexander der Große, werden für anhaltenden Spielspaß sorgen. Unter den neuen Weltwundern befinden sich u. a. Leonardos Werkstatt (verringert die Entwicklungszeit für neue Erfindungen), Sun Tzus Militärakademie (erhöht die Angriffskraft der Truppen) und Marco Polos Botschaft (erhöht das persönliche Ansehen des Anführers).

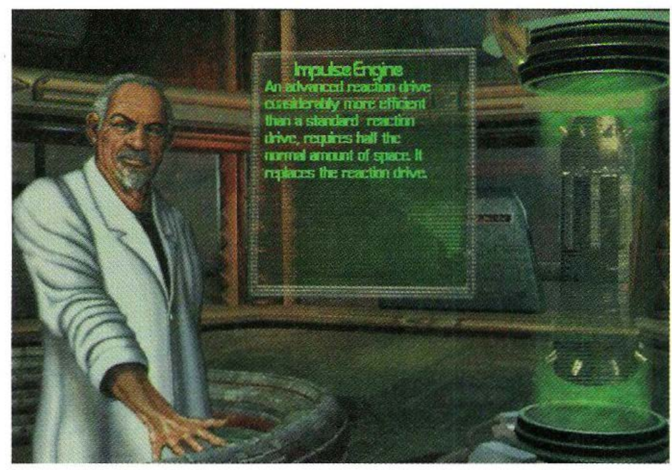
## Göttlicher Level

Und wem Civilization auf dem Emperor-Level noch zu leicht erschien, der darf sich über den neuen Divinity-Level freuen. Auf diesem "göttlichen" Schwierigkeitsgrad dürfte sich auch der erfahrenste Civler die Zähne ausbeißen.

Markus Krichel ■

Master of Antares

# Mastermind




**Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern werden diesmal bei Master of Antares herrliche Grafiken zur Unterstützung der Atmosphäre verwendet. Das Auge spielt schließlich auch mit, oder?**




**Bei Master of Antares müssen Sie so viele Weltraumbasen wie möglich aufbauen, um eine schlagkräftige Flotte auf die Beine zu stellen. Dazu müssen Rohstoffe gefördert und anschließend weiterverarbeitet werden.**




**Zahlreiche Menüs geben Auskunft über den aktuellen Entwicklungsstand und die Steuern, die von den Kolonisten gezahlt werden müssen.**

**Mit Master of Antares setzt MicroProse endlich seine erfolgreiche Weltraumstrategieserie fort. Chef-Designer Steve Barcia verspricht wesentliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger Master of Orion.**

Mit Master of Antares, dem Nachfolger von Master of Orion, versuchen die Entwickler von SimTex an den Erfolg der „Master of..."-Serie anzuknüpfen. Der ursprünglich als Master of Xenos angekündigte Titel kombiniert Elemente aus den beiden Vorgängern. Aufgrund einer planetaren Bevölkerungsexplosion werden die Rohstoffe knapp und Expansion wird zur zwingenden Notwendigkeit. Als Imperator ist der Spieler für das Wohlergehen seiner Untertanen verantwortlich. Beginnend mit einer einzelnen Kolonie gilt es nun, das eigene Imperium auszudehnen und neuen Lebensraum zu schaffen. Sobald sich ein geeigneter Planet gefunden hat, kümmert man sich um die Förderung und Weiterverarbeitung der Rohstoffe und den Bau von Verteidigungsanlagen. Danach gilt es, so schnell wie möglich eine schlagkräftige Flotte auf die Beine zu stellen, um andere Galaxien zu erforschen. Diplomatisches Feingefühl ist im Umgang mit den galaktischen Nachbarn unentbehrlich.

## Teure Helden

Erschwert wird dieses Unterfangen durch eine Gruppe von Fanatikern, deren Ziel darin besteht, sämtliche intelligenten Lebensformen des Universums auszurotten. Der Spieler befindet sich in ständiger Konkurrenz mit 13 außerirdischen Rassen, mit denen er sich um die besten stellaren Bauplätze rangeln muß. Generierung eigener Rassen ist ebenfalls möglich. Über 30 verschiedene Schiffstypen stehen für die Flotte zur Verfügung. Zur Führung der Großraumschiffe und neuer Kolonien können - wie bei Master of Magic - Helden angeheuert werden, die sich bei entsprechend guter Bezahlung um deren Wohlergehen kümmern.

## Acht Spieler im Netz

Um den Titel Master of Antares können bis zu acht Spieler im lokalen Netz kämpfen. Darüber hinaus gibt es eine Hot Seat Option für zwei Spieler. Grafisch hat sich auf den ersten Blick nichts wesentlich verändert, was daran liegt, daß man sich nicht dem allgemeinen Trend zur Hardware-Mania anschließen will und das Spiel selbst auf einem 386er Rechner laufen wird. Dafür verfügt das neue Combat Interface über wesentlich mehr Optionen. Master of Antares erscheint unter dem MicroProse-Label im Dezember auf CD-ROM.

**Markus Krichel** ■

## Cybermage

# Superhero League

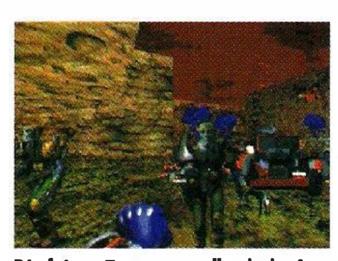
**Origins Aufstieg zu einer der erfolgreichsten und - das meinen viele Spieler - besten Computerspielefirma der Welt, ist in den Erfolgen der Ultima- und Wing Commander-Serie verankert. Dennoch scheuen die Entwickler aus Austin, Texas unter ihrem furchtlosen Leader Richard „Lord British" Garriott auch vor Risiken in Form von Spielen wie Wings of Glory oder BioForge nicht zurück.**



Als Superheld der Zukunft müssen Sie sich natürlich auch mit Cyborgs und Androiden herumschlagen: sie gehören zu den erstzunehmenden Gegnern!

Als nächste Überraschung steht nun CyberMage: Darklight Awakening auf dem Plan, das sich am besten als Comicbuch-3D-Shooter-Cyberpunk-Rätsel-Abenteuerspiel beschreiben läßt. In der dunklen Welt von CyberMage haben die Konzerne die Regierung Amerikas übernommen. Kriege sind keine Frage der Ideologie, sondern werden über Ressourcen und Cash ausgetragen. Der Spielcharakter rettet den Boß eines solchen Unternehmens vor den Mordversuchen der Konkurrenz und verdient sich so einen Job als Bodyguard. Just dieser Konzern verfügt über eine neue, noch unausgereifte Technologie namens Darklight Gem, mit der normale Sterbliche in unbesiegbare Superhelden transformiert werden. Keine Frage, daß unser Held sich dieser zweifelhaften Behandlung unterziehen muß. Das implantierte Darklight Gem verwandelt ihn in (Trommelwirbel): CyberMage! Da niemand die Darklight-Technologie so richtig versteht, muß unser neugeschaffener Superman seine Fähigkeiten selbst erkunden. Als CyberMage ist man von der Tradition des Superhelden, der gegen das Böse in der Welt kämpft, weit entfernt, man ist schlicht und einfach ein Werkzeug des Konzerns. Spannend wird es, sobald NeCrom, das einzige andere Darklight-Superwesen, erscheint.


Raubkatzenähnliche Wesen gehören bei Origin-Spielen fast schon zum guten Ton. Daß es sich hier um einen Kilrathi handelt, ist aber nicht anzunehmen!


Die feinen Texturen stellen hohe Anforderungen an die Rechenpower.


Die Gegner wurden gerendert und wirken dadurch sehr realistisch.



CyberMage ist das 3D-Actionspiel, bei dem gegnerische Fahrzeuge nicht nur angegriffen, sondern auch übernommen werden können.

### Besser schlecht gefahren...

Die 3D-Welt erstreckt sich von unterirdischen Laboratorien bis hin zu gigantischen Wolkenkratzern. Schlachten werden in nebligen Gassen und dichten Wäldern gefochten. Im Gegensatz zu den üblichen 3D-Spielen, in denen sich die Helden die Füße plattlaufen, hat CyberMage einen kompletten Fuhrpark aus Motorrädern, Gleitern und Luftkissenfahrzeugen an der Hand. Obwohl CyberMage ein actionintensives Spiel ist, wurde viel Wert auf die Handlung gelegt. Dafür garantiert bereits der Name des Designers: David Bradley zeichnete unter anderem für SirTechs preisgekrönte Wizardry-Serie verantwortlich. CyberMage wird außerdem seine Abenteuer auch auf den Seiten eines eigens für Origin gezeichneten Comichefts ausleben. Das Erscheinungsdatum für CyberMage: Darklight Awakening, der 1. Oktober, wurde kurz vor der Fertigstellung dieses Berichtes verschoben.

**Markus Krichel** ■



Stonekeep

# Action im Dungeon

**Am 8. November 1995, knapp zwei Jahre nach dem ersten offiziellen Releasetermin, erblickte das wohl bislang größte Interplay-Projekt das Licht der Softwarewelt: Stonekeep steht nach dreijähriger Entwicklungszeit endlich in den Regalen.**

Die Hintergrundgeschichte beschäftigt sich einmal mehr mit dem Kampf gegen das ultimative Böse: der Herr der Finsternis, der Shadowlord, versetzte einst die Bevölkerung in Angst und Schrecken, indem er ganze Landstriche mit einem Fingerschnipp in trostlose Einöden verwandelte. Lediglich Drake, der sich damals noch im zarten Kindesalter befand, konnte diesem grausamen und unerbittlichen Feldzug entgehen, wurde er doch von einer mysteriösen Gestalt in eine andere Sphäre gebracht, in die der Shadowlord nicht so leicht vordringen kann.
Knapp zehn Jahre später, aus dem kleinen Jungen ist mittlerweile ein stattlicher Kämpfer geworden, erfährt Drake, warum er damals aus den Ruinen von Stonekeep gerettet worden ist. Er ist der Auserwählte, der einzige Mensch auf Erden, der dem unbarmherzigen Shadowlord entgegentreten und Einhalt gebieten kann.
Sie schlüpfen nun in die Rolle von Drake und betreten die Kellergewölbe unterhalb Stonekeeps, die die einzige Verbindung zum Reich des Shadowlords darstellen...

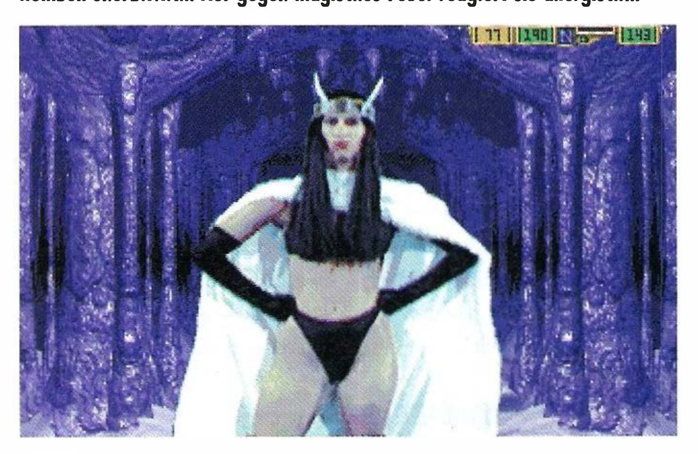
## Benutzerfreundliches Spielsystem

Nach diesem hervorragenden Intro, das sich in puncto Qualität nicht hinter Wing Commander 4 oder Rebel Assault 2 verstecken muß, wird der Spieler sofort in den ersten Dungeon geworfen: das stellt aber kein größeres Problem dar, denn Stonekeep wurde extrem benutzerfreundlich programmiert. Auf der linken Seite befindet sich ein kleines buchähnliches Symbol, mit dem man sich das „Journal" anzeigen lassen kann. Hier werden die Charakterattribute, die Runen, alle wichtigen gefundenen Gegenstände und die verschiedenen Karten (Automap) eingetragen. Auf der linken Seite befindet sich sowohl das Inventory als auch der „Mirror". Wenn Sie den „Mirror" aktivieren, so öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihren Helden in ganzer Pracht sehen. In Verbindung mit dem Inventory können Sie nun verschiedene Rüstungen anlegen oder auch Zaubersprüche (Heilung, Unsichtbarkeit...) anwenden. Apropos Zaubersprüche! Das Magiesystem bei Stonekeep ist ebenfalls denkbar einfach: sobald Sie eine Rune finden, können Sie diese in einen Ihrer Zauberstäbe, die sich alle durch verschiedene Stärken auszeichnen, eintragen und dann auch aktivieren. Zusätzlich gibt es noch die sog. Meta-Runen, mit denen Sie die Wirkung und Reichweite der einzelnen Runen noch steigern können.
Das Kampfsystem verlangt vom Rollenspieler ein wenig Geschick. Mit der linken (linke Hand) und rechten (rechte Hand) Maustaste können Sie zuschlagen, wobei Sie schon ziemlich genau auf die zu treffende Kreatur zielen sollten - sonst schlägt Ihr Held einfach am Monster vorbei! Genauso verhält es sich mit Fernwaffen, wie beispielsweise Bogen oder Armbrust, nur daß Sie jetzt auch noch den entsprechenden Köcher in der anderen Hand halten müssen: im Nahkampf sind Sie jetzt natürlich leicht zu verletzen.

## Starke Atmosphäre

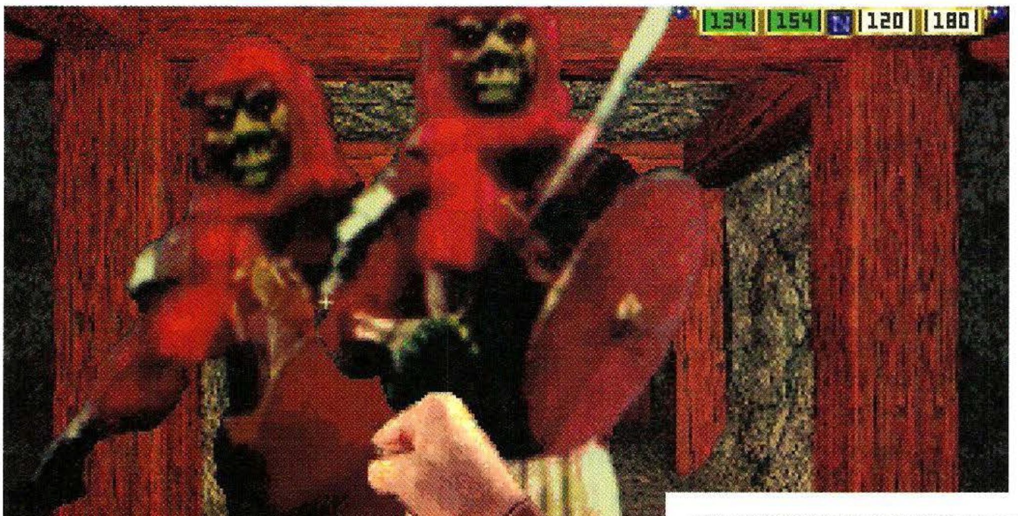
Das typische Flair eines Rollenspiels hätte Interplay nicht besser einfangen können. Kämpfer kämpfen, Zauberer zaubern und Wachen wachen. Genau das ist auch der einzige Schwachpunkt, den man Stonekeep zum Vorwurf machen kann: zwar ergreifen angeschlagene Monster schnell die Flucht und suchen in den eigenen Reihen Unterstützung im Kampf gegen die hochmotivierte Heldencrew,

**Die Eis-Königin ist eine Gesandte des Shadowlords und verteidigt ihre Katakomben unerbittlich. Nur gegen magisches Feuer reagiert sie allergisch...**



## Vorsicht! Bug!

Stonekeep ist erstaunlich bugfrei! Während der gesamten Spielzeit ist bei uns nur ein kleiner Fehler aufgefallen, der allerdings katastrophale Folgen haben kann, wenn man ihn zu spät bemerkt. Wenn Sie die „Feeding Grounds 2" abgeschlossen haben, dürfen Sie auf keinen Fall den Ausgang (SW) zu den „Ice Caverns" nehmen. Statt dessen gehen Sie nach Nordosten und pflanzen fünf „Primeroses" vor dem Geheimgang. Dieser öffnet sich nun, und Sie können die „Faerie Realms" betreten!



Die Throggis sind unerbittliche Gegner. Oft sind sie nur mit Fernwaffen aus der Distanz zu besiegen. Im Nahkampf haben sie durch ihre langen Säbel Vorteile (links); beispielhaft: die Automap bei Stonekeep ist erstaunlich detailliert, und per Mausklick lassen sich auch eigene Anmerkungen aufzeichnen (unten).





Oberstes Gebot bei Stonekeep: alles lesen, alles mitnehmen! Man weiß nie an welcher Stelle des Spiels man einen Gegenstand noch einmal benötigt.

jedoch läßt sich genauso oft beobachten, daß die niederträchtigen Kontrahenten mitten im Scharmützel stehen bleiben - als würden sie von einer unsichtbaren Barriere von der Verfolgung abgehalten. Ein wenig mehr künstliche Intelligenz hätte den zahlreichen Kreaturen sicher nicht geschadet...
Dafür wurde aber eine Menge Arbeit in die Charakterdarstellung gesteckt. Bis zu drei Mitstreiter werden Sie auf Ihrer Reise begleiten - und die sparen natürlich nicht mit pfiffigen Kommentaren. So wünscht sich zum Beispiel der Zwerg Farli im Feenland nichts sehnlicher herbei, als endlich seine Axt benutzen zu dürfen, und der ängstliche Goblin Skuz verzichtet darauf, Drake in die Clanhalls der Zwerge zu begleiten.

## Dungeon Master 95

Nach dreijähriger Entwicklungszeit hätten viele in puncto Grafik wahrscheinlich mehr erwartet. Bis auf die ausgezeichneten Videosequenzen wurde ausschließlich auf die normale VGA-Auflösung zurückgegriffen. Man bewegt sich wie bei Dungeon Master schrittweise durch rechtwinklige Gänge, und die einzelnen Level unterscheiden sich rein optisch nur wenig voneinander - oft wurden sie nur mit einer anderen Grundfarbe versehen. Ein echtes Kompliment muß man Interplay jedoch für die Darstellung der Charaktere und Monster machen: jedes menschenähnliche Monster, also auch Goblins, Zwerge und Feen, wurde in allen erdenklichen Positionen abgefilmt und dann ins Spiel integriert. Dadurch wirken sie erstaunlich lebensecht, und es macht beispielsweise wahnsinnigen Spaß, sich einem schlurfenden Goblin an die Fersen zu heften und durch die Gänge zu jagen. Die Soundeffekte sind eine Klasse für sich. Wenn man zum Beispiel ein Glas auf dem kalten Steinboden ablegt, so hört man ein leicht klirrendes Geräusch. Wirft man hingegen ein Schwert gegen eine Wand, so erzeugt das ein ohrenbetäubendes, metallisches Scheppern! Hier wurde ausgesprochen akkurat gearbeitet. Gleiches gilt für die Sprachausgabe: Zwerge sprechen sehr behäbig und überlegt, Goblins eher schüchtern und ängstlich.

**Oliver Menne** ■

## Statement

Wer sich seit langem ein hervorragendes, packendes Rollenspiel herbeisehnt, kann nun erleichtert durchatmen: Stonekeep erfüllt alle Kriterien, die ein gutes Rollenspiel ausmachen. Durch die teilweise recht knackigen Puzzles und die herausragende Atmosphäre sollten aber auch Adventurefans ruhig einmal einen Blick riskieren. Stundenlanger Spielspaß ist auf alle Fälle garantiert: unter 25 bis 30 Stunden ist das Spiel auf keinen Fall zu lösen! Stonekeep ist das schönste Geschenk, das sich ein Rollenspielfan zum Weihnachtsfest machen kann!




## RANKING

**Rollenspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 91% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 88% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Interplay |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

## Tie Fighter Collector´s CD-ROM

# Lucas schlägt zurück

**Nachdem LucasArts den Weltraum offensichtlich kampflos Origin, den Machern der Wing Commander-Saga, überlassen hat, schlägt George Lucas´ Softwareabteilung zurück: Neben Rebel Assault II erscheint auch eine Neuauflage von Tie Fighter.**

Auf den ersten Blick hat die Tie Fighter Collector´s CD-ROM recht wenig Neues zu bieten: Enthalten sind das Originalspiel, das Missionspaket Defender of the Empire und zusätzlich 22 neue Missionen - womit man bei einem Gesamtstand von stolzen 104 Einsätzen angelangt ist.

## Statement



Eigentlich sind aufgewärmte alte Spiele nicht unbedingt meine Sache, bei Tie Fighter muß aber auch ich zugeben, es hat sich gelohnt: Mit der schnellen SVGA-Grafik, den Filmsequenzen und der verbesserten Sprachausgabe, vor allem aber wegen der 22 neuen und gut designten Missionen hat Tie Fighter fast schon Wing Commander III-Niveau.

Natürlich kämpft man auch hier auf der dunklen Seite, als Pilot der Imperial Navy hat man die Rebellen zu bekämpfen und für Ruhe und Ordnung im All zu sorgen. Das wirklich Neue an dieser CD ist die stark verbesserte Grafikengine: während im in die Jahre gekommenen Original die Bildschirmdarstellung detailarm und fransig wirkte, erstrahlt das All und all seine Bewohner nun in wunderschönem SuperVGA.

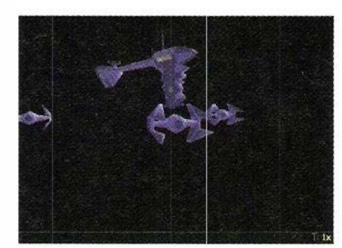
## Wing Commander

Doch nicht nur die sagenhaft schnelle Grafik verbessert das Spielgefühl, auch die Sprachausgabe wurde völlig überarbeitet: sie erklingt nun öfter und in weitaus besserer Qualität als zuvor. Den Zeichen der Zeit entsprechend wurden die neuen Missionen mit aufwendig gerenderten Zwischensequenzen versehen, die die Hintergrundstory begleiten. An Steuerung und Gameplay des Weltraum-Actionspieles hat sich weiter nichts geändert - aber da gab es sowieso nichts auszusetzen. Wenn die Tie Fighter Collector´s CD-ROM eine Übung für ein wirklich neues Weltraumspiel sein sollte, darf sich Wing Commander IV auf einen heißen Frühling gefaßt machen: Flüssiger und abwechslungsreicher ist Tie Fighter bereits jetzt, nur die etwas lahme Story hinkt noch hinterher.

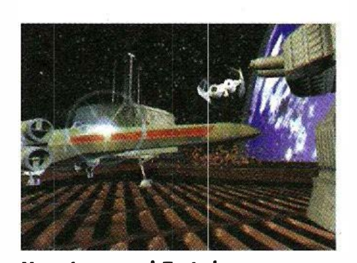
Harald Wagner ■




**Durch die hochauflösende Grafik sieht man die eckigen Raumschiffe in voller Pracht. Dank Farbverläufe wirken sie dennoch rund und plastisch.**



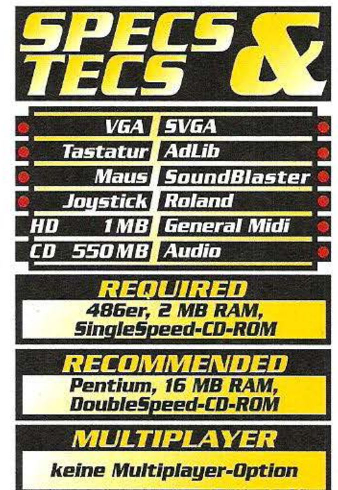
**Kein seltenes Ereignis: eine ganze Armada stürzt sich auf den Spieler.**



**Neue intro- und Zwischensequenzen erläutern die Hintergrundgeschichte.**



**Auf der Tie Fighter CD-ROM trifft man nur auf alte Bekannte. Die gesamten Flotten der Rebellen und des Imperiums wurden von Grund auf neu gezeichnet.**



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 1 MB | General Midi |
| CD 550 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Weltraum-Actin

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 80% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 87% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | LucasArts |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

FIFA Soccer 96 verfügt über die verschiedensten Perspektiven. Welche Kamera Sie wählen, hängt einzig und allein von Ihrem persönlichen Geschmack ab! Spielbar ist FIFA 96 aus jeder Ansicht!

Vor dem Spiel gilt es Rahmenbedingungen zu setzen (Mitte rechts); nach einem Tor tanzen die Spieler Samba oder hechten sich á la Jürgen Klinsmann auf den Boden (unten); die Kamera hinter dem Tor empfiehlt sich, wenn Sie eine Szene in der Zeitlupe genießen möchten (rechts unten).



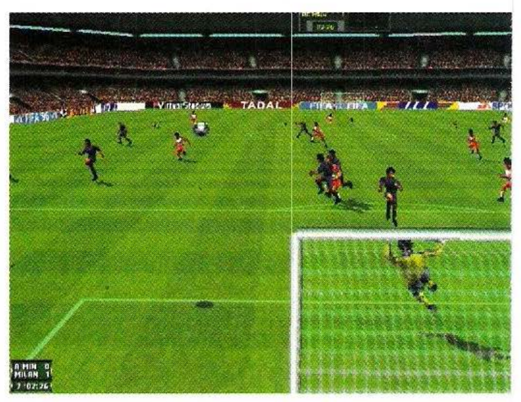







## FIFA Soccer 96

# Superstar



**Obwohl in den vergangenen Monaten sehr gute Neuerscheinungen auf den Markt gekommen sind, hat sich im Bereich der Fußballspiele nur wenig getan: FIFA Soccer ist immer noch die klare Nummer 1 - und wird es auf absehbare Zeit auch bleiben.**

Viele Spielehersteller beschränken sich bei der Entwicklung neuer Versionen darauf, einem bereits existierenden Produkt einige Extraoptionen und vielleicht - und das ist meist schon das höchste der Gefühle - einen neuen Look zu spendieren. EA Sports ist das natürlich viel zu wenig: FIFA Soccer 96 wurde in allen Belangen gründlich überarbeitet! So können Sie beispielsweise bei FIFA 96 nicht nur in die Trikots diverser Nationalmannschaften schlüpfen, Sie können auch eines der unzähligen Original-Teams auswählen. Packenden UEFA-Cup-Spielen wie Bayern München gegen Inter Mailand steht nun nichts mehr im Weg. Apropos UEFA-Cup! Bei FIFA 96 können Sie selbstverständlich nicht nur komplette Meisterschaften, sondern auch alle möglichen und unmöglichen Pokalwettbewerbe inklusive Weltmeisterschaften austragen. Teilnehmen können bis zu vier Spieler über Tastatur, Maus, Joystick oder Joypad. Und jetzt der Clou: wenn Sie einen zweiten Rechner per Modem anwählen, so können sich sogar acht menschliche Spieler an der packenden Bolzerei beteiligen!

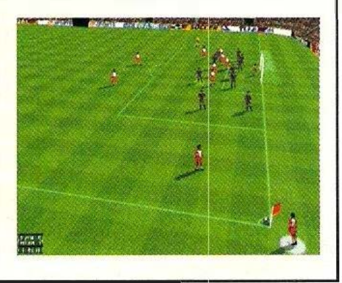
## Das wichtigste: Gameplay!

Grafisch macht FIFA Soccer 96 vor allem im SVGA-Modus einen hervorragenden Eindruck, allerdings wirken die Spieler, trotz Motion-Capturing, nicht ganz so schön animiert wie bei Ran Soccer. Dafür werden aber allerlei Schmankerl geboten, wie beispielsweise witzige Zeichentrickanimationen auf

## VGA vs. SVGA

SVGA gehört heutzutage fast schon zur Pflichtübung. Bei FIFA Soccer bleibt diese Option allerdings nicht nur Besitzern von sog. Höllenmaschinen (Pentium 100 oder besser) vorbehalten. Wer einen kleinen Pentium 60 oder einen DX4/100 sein eigen nennt, kann die hochauflösende Grafik schon nutzen. Aber auch hier gilt: die Grafikkarte und das Bus-System können eine Menge wettmachen, falls der Prozessor nicht schnell genug ist.





der Anzeigetafel, und auch die verschiedenen Ansichten bei der Zeitlupenfunktion sorgen für echte Fernsehatmosphäre. Darüber hinaus bekommt man natürlich wieder ausgezeichnete SVGA-Menüs geboten, wie sie schon bei NHL Hockey 96 und NBA Live 95 begeistern konnten.

In puncto Sound hat sich EA Sports wieder einmal selbst übertroffen: während des Spiels kommentiert Wolf-Dieter Poschmann jeden Paß, Fehlpaß, Kopfball, Schuß, Einwurf, kurz, für jede Aktion steht ein passender Spruch zur Verfügung. Peinliche Ausrutscher wie beispielsweise „was für ein Traumtor" bei einem eher mäßigen Eigentor leistet sich FIFA 96 nicht.

Spielerisch läßt sich FIFA 96 kaum mit seinem Vorgänger vergleichen. Mußte man sich bei der alten Version noch auf ein simples Kick & Rush-Spiel verlegen, um zum Erfolg zu kommen, so kann man nun wunderschöne Ballstaffetten schlagen, einen Doppelpaß in den Strafraum hineinspielen oder ein kontrolliertes Abwehrspiel mit gelegentlichen Kontern aufziehen. Das alles beruht auf der brillanten Spielbarkeit von FIFA 96: eine Taste für Schuß, eine für Paß - das war's! Lediglich die Dribble-Option muß manchmal in Anspruch genommen werden, um sich durch den gegnerischen 16er zu wühlen.

Exzellent programmiert wurde auch der Torwart. Hier wartet weder ein unbezwingbarer Supermann noch ein lascher Fliegenfänger auf den Spieler: bei einem satten Fernschuß faustet der Keeper den Ball spektakulär Richtung Mittellinie, bei einem Solo stürmt er dem gegnerischen Angreifer entgegen. Von der unschlagbaren Spielbarkeit können Sie sich sehr leicht selbst überzeugen: auf der Cover-CD-ROM 12/95 befand sich die voll spielbare Demo-Version!

**Oliver Menne** ■

## Das Training

In verschiedenen Trainingseinheiten können Sie nicht nur Ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, Sie haben auch die Möglichkeit, häufig auftauchende Standardsituationen zu trainieren.



Eckstoß



Rangelei

Einwurf

Elfmeter-Schießen



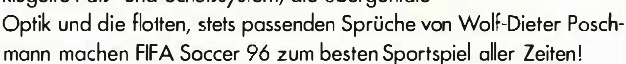
Freistoß



Torschuß

## Statement

Auf EA Sports ist Verlaß: kaum schickt sich ein Softwarehersteller an, am Thron eines ihrer Spiele auch nur leicht zu wackeln, so schütteln sich die ausgefuchsten Kanadier mal schnell eine neue und wieder tonangebende Version aus dem Ärmel. Das ausgeklügelte Paß- und Schußsystem, die obergeniale Optik und die flotten, stets passenden Sprüche von Wolf-Dieter Poschmann machen FIFA Soccer 96 zum besten Sportspiel aller Zeiten!





**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 23 MB | General Midi |
| CD 500 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
vier Spieler an einem Rechner, bis zu acht über Modem

**RANKING**

Sportspiel

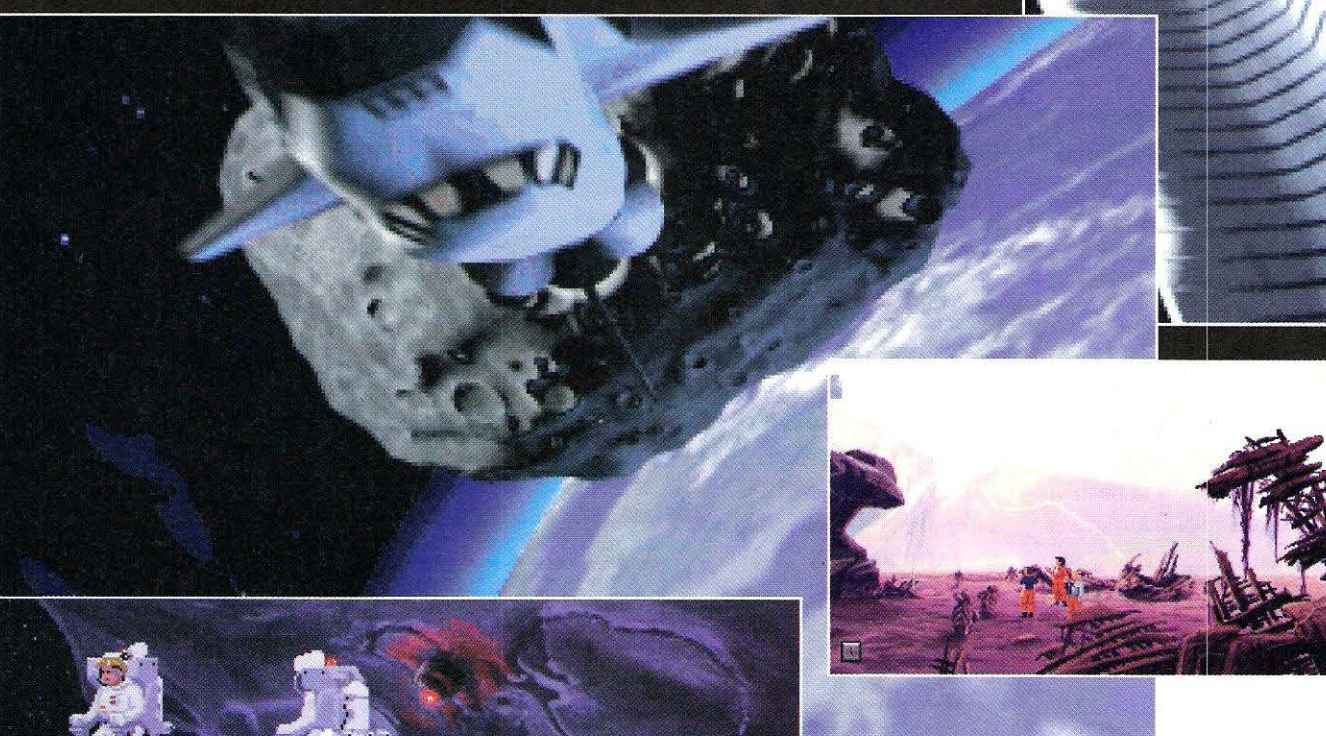
| | |
|---|---|
| Grafik | 86% |
| Sound | 88% |
| Handling | 95% |
| Spielspaß | 94% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | ElectronicArts |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | gut |

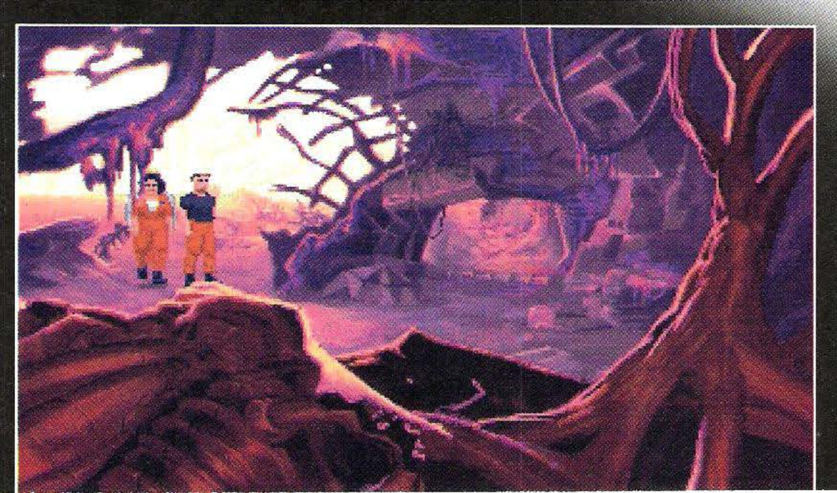
## The Dig

# Urgestein

**Lange Zeit geisterte immer wieder das Gerücht durch den Blätterwald, Steven Spielberg würde zusammen mit LucasArts an einem Spiel arbeiten. Man wollte es gar nicht so recht glauben, doch nun kommt das sagenumwobene Produkt tatsächlich auf den Markt.**

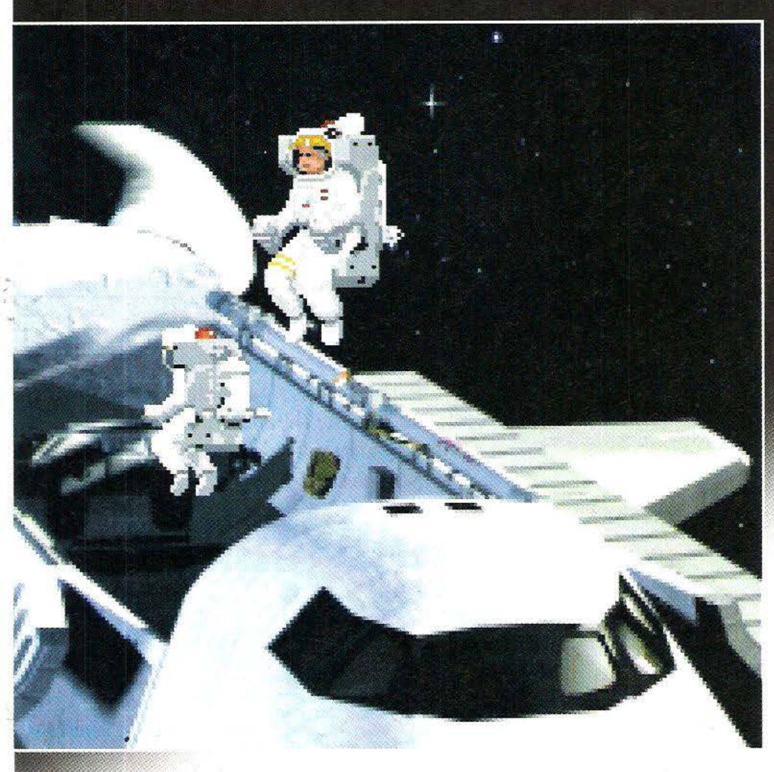


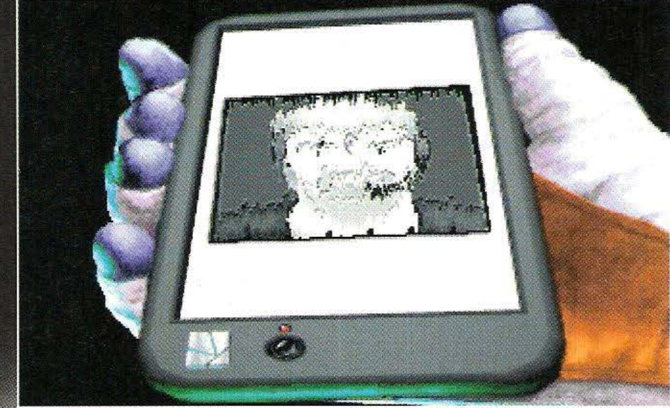


**Sicherlich repräsentieren die Grafiken von The Dig nicht den neuesten Stand der Technik, aber ist das wirklich ausschlaggebend? The Dig kann diesen „Mangel" jedenfalls mit zahlreichen anderen Qualitäten ausgleichen!**

Die Geschichte mit dem Titel The Dig basiert wirklich auf einer Idee des Hollywood-Erfolgsregisseurs, der sie allerdings für eine Episode seiner Fernsehserie Amazing Stories nutzen wollte. Als sich dieser Plan wegen der vorzeitigen Einstellung der Serie jedoch zerschlug, bot Spielberg den Stoff LucasArts zur weiteren Verarbeitung an. Und damit endet Spielbergs Anteil an The Dig eigentlich schon. Alle weiteren Entwicklungsaktivitäten gehen auf das Konto der kalifornischen Nobel-Spieleschmiede, die auch schon für Klassiker wie Indiana Jones and the Fate of Atlantis verantwortlich zeichnete.





**Die Spaceshuttle-Crew begibt sich auf einen Weltraum-Spaziergang, um den gefährlichen Asteroiden mit ein paar Sprengladungen unschädlich zu machen (links). Mit dem Taschencomputer kann man nicht nur Kontakt zu anderen Teammitgliedern aufnehmen, sondern auch ein Spielchen wagen (oben).**

## Illustres Team

Auch wenn Spielbergs Name - wohl überwiegend aus Publicity-Gründen - so intensiv mit The Dig in Zusammenhang gebracht wird, leistete den Hauptteil der Arbeit eine Gruppe von Leuten, die sich auf ihren Spezialgebieten ebenfalls schon reichlich Lorbeeren verdient haben - allen voran die Künstler von George Lucas' Special Effects-Truppe Industrial Light & Magic, die mit der Gestaltung von Objekten im Weltraum, mit Morphing- und Lichteffekten betraut wurden. Das Spielkonzept selbst stammt von Projektleiter Sean Clark, der zusammen mit dem Science Fiction-Autor Orson Scott Card auch die Dialoge für die Sprachausgabe schrieb.

## Gestrandet im All

Eine bedrohliche Situation bildet den Ausgangspunkt für die turbulenten Geschehnisse in The Dig: Die Raumwissenschaftler der NASA orten im All einen riesigen Asteroiden, der mit hoher Geschwindigkeit auf unseren Planeten zurast. Man entschließt sich kurzerhand, den gefährlichen Brocken zu sprengen, bevor er mit der Erde kollidieren und dort ungeheuren Schaden anrichten kann. Ein Spaceshuttle wird ausgerüstet, eine Besatzung aus erfahrenen Spezialisten zusammengestellt, und ab geht's ins All, auf eine Mission, von der anfangs alle glauben, sie wäre reine Routine. Tatsächlich läuft zunächst alles bestens: die Sprengung funktioniert reibungslos, und die Astronauten landen danach auf dem Himmelskörper, um ihr Werk zu begutachten. Verwundert stellen sie fest, daß Lebewesen in dem Gesteinsbrocken ihre Spuren hinterlassen haben. Noch bevor sich unsere Helden einen Reim auf ihre Funde machen können, verwandelt sich der Asteroid in ein Alien-Raumschiff und transportiert die Astronauten zu einem fremden Planeten. Dort sitzen sie nun fest - fern der Heimat, allein auf sich gestellt...

Der Planet ist nicht unbewohnt. Immer wieder begegnen dem Team seltsame Lichterscheinungen, bei denen es sich um außerirdische Lebensformen handelt. Verzweifelt versuchen diese, Kontakt mit der ahnungslosen Shuttle-Crew aufzunehmen. Warum? Das müssen Sie selbst herausfinden.

## Innere Werte

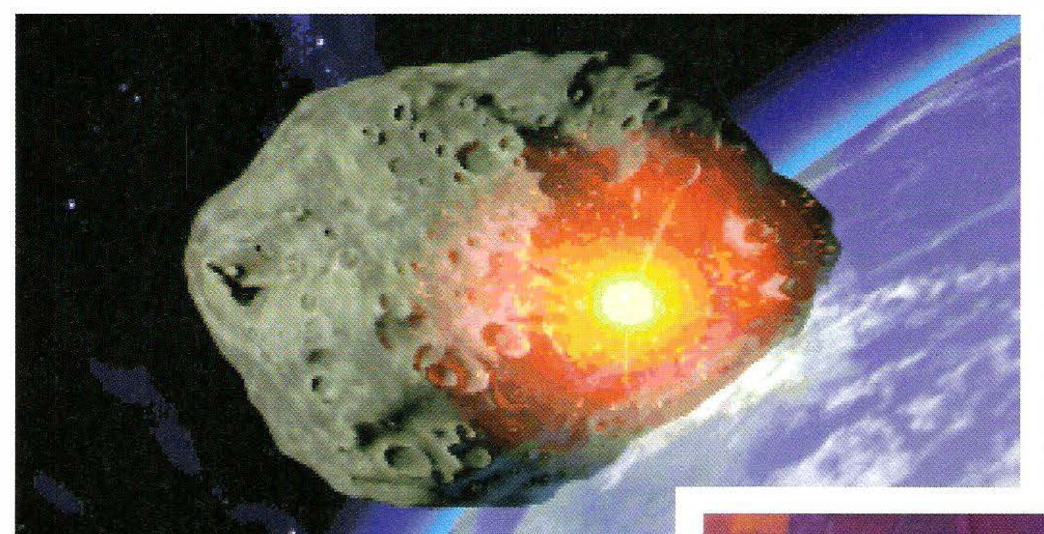
Sowohl technisch als auch dramaturgisch kann The Dig weitgehend überzeugen. Lediglich kleinere Schnitzer trüben den guten Gesamteindruck. So wirkt die VGA-Comic-Grafik, als ob sie aus der Zeit vor Vollgas stammen würde; an den Hintergründen kann man kaum mäkeln, aber die Spielfiguren sind einfach zu grob zusammengepixelt, um den heutigen Standards noch gerecht zu werden. Als störend erweisen sich zudem oft die überlangen Dialoge, die zwar akustisch hervorragend umgesetzt wurden, aber den Spielfluß doch gelegentlich hemmen. Muß man trotz-

## The Dig „online"

Die vielgepriesene und vielgescholtene „Datenautobahn" erweist sich auch in Sachen LucasArts-Games immer wieder als nützliche Informationsquelle, denn die Jungs von der Skywalker-Ranch versorgen die Surfer sowohl in CompuServe als auch im Internet stets mit den heißesten News zu ihren neuesten Produkten.

Auch zu The Dig wird man dort fündig und erfährt unter anderem, daß dieses auf den ersten Blick etwas „angestaubt" wirkende Programm technisch wirklich auf dem neuesten Stand ist. LucasArts machte es sich nämlich zur Aufgabe, das Weltraum-Epos für Microsofts neues Betriebssystem Windows 95 zu optimieren. Die CD-ROM mit dem Spiel soll bei der Installation - ganz im Sinne von Plug and Play - die Hardware (z. B. die Soundkarte) selbständig erkennen und die Konfiguration entsprechend einrichten. Auch eine Autorun-Funktion ist vorgesehen, die auf dem Win95-Desktop automatisch ein „Dig-Icon" erscheinen läßt. Der Test der Dig-Betaversion unter Windows 95 verlief denn auch entsprechend reibungslos: Soundkartentyp und -einstellungen wurden auf Anhieb erkannt, und das Spiel selbst lief im Vollbild-Modus absolut stabil.

Interessant dürfte für den einen oder anderen begeisterten „Digger" auch folgendes sein: Man plant zum einen „das Buch zum Spiel" und will außerdem den außergewöhnlichen Soundtrack auch separat auf den Markt bringen. Ob diese Produkte auch für den europäischen Bereich vorgesehen sind, war den News nicht zu entnehmen.



**Für die eindrucksvollen Lichteffekte, die man beispielsweise bei der Sprengung des Asteroiden zu sehen bekommt, zeichnet George Lucos´ Special Effects-Truppe Industrial Light ond Magic verantwortlich (links).**

**Unversehens verschlägt es die Shuttle-Crew auf einen fremden, scheinbar unbewohnten Planeten. Noch kurzer Zeit jedoch stoßen sie auf Knochen elefantenartiger Lebewesen und auf kleine, rottenähnliche Nager (unten).**

dem eingestehen, daß es den Sprechern glänzend gelungen ist, jedem einzelnen der Protagonisten durch ihre Stimmen einen individuellen, unverwechselbaren Touch zu verleihen.
Erfreuliches läßt sich auch über das Design der Puzzles berichten: hier hat man wirklich genau die richtige Mischung gefunden! Relativ einfache Rätsel, wie das Eindringen in das Innere des Asteroiden, wechseln sich ab mit knallharten Denknüssen, an denen der Spieler eine Weile zu beißen haben wird. Auf diese Weise entsteht eine perfekte Spannungskurve, die zum einen für zügiges Fortkommen im Spielgeschehen sorgt und zum anderen allzu lange Frustrationsphasen vermeidet.
Unterstützt wird der Spieler bei seiner Forschungsarbeit durch ein Benutzerinterface, das sich dezent im Hintergrund hält. Häufig reicht das einfache Anklicken eines Objekts, um die gewünschte Aktion auszulösen. Benötigt man ein Werkzeug, zaubert man sich mit der rechten Maustaste blitzschnell das übersichtliche Inventory auf den Bildschirm. Als nützlich erweist sich ferner der Taschencomputer, mit dessen Hilfe man Funkkontakt zu entfernten Crew-Mitgliedern aufnehmen oder spaßeshalber in Game Boy-Manier auch ein Spielchen im Spiel wagen kann.

**Herbert Aichinger** ■

## Statement



All denjenigen unter Ihnen, die heutzutage ein Spiel auch dann noch schätzen können, wenn es ohne SVGA-Auflösung und Videosequenzen daherkommt, sei The Dig wärmstens empfohlen. Ich bin sicher, Sie werden dieses Spiel schnell in Ihr Herz schließen, denn trotz möglicherweise besserer Grafik sieht gegen The Dig so manches aktuelles Weltraum-Adventure reichlich alt aus. Der enorme Umfang, die ausgewogenen Puzzles, leichte Bedienbarkeit und ein atmosphärisch äußerst dichter Stereo-Soundtrack sind Argumente, die für The Dig sprechen. Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker und wird sicherlich ein längeres Leben haben als die zahlreichen multimedial aufgeblähten Nichtigkeiten, die nach wie vor den Markt überschwemmen.



**In einem Höhlentrakt entdeckt unser gestrandeter Protagonist ein Energiesystem, dessen Funktionsweise ihm zunächst noch rätselhaft bleibt.**



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| ● VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| ● Maus | SoundBlaster ● |
| Joystick | Roland |
| HD 0 MB | General Midi |
| CD 638 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DOS 5.0, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, Win95, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

**Adventure**

| | |
|---|---|
| Grafik | 77% |
| Sound | 88% |
| Handling | 91% |
| Spielspaß | 89% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | LucasArts |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

Loadstar: The Legend of Tully Bodine

# Space Convoy

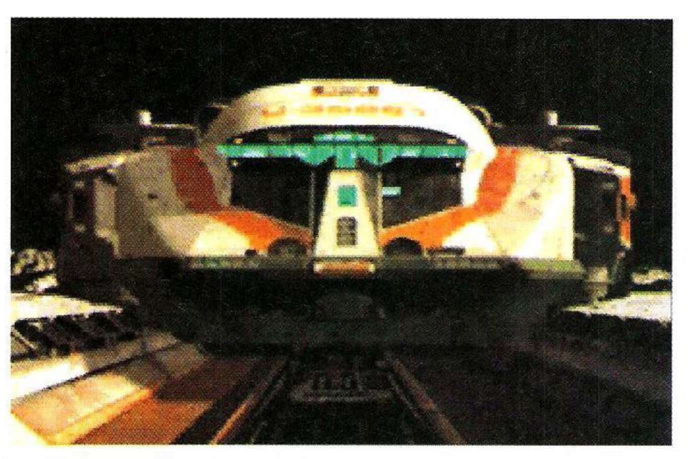
**Rocket Science versucht mit Loadstar: The Legend of Tully Bodine, die Genres Western und Science Fiction zu kombinieren. Wie die beiden anderen Debütspiele, Wingnuts und Cadillacs & Dinosaurs, nutzt auch Loadstar Full Motion Video.**

Die Ähnlichkeit zwischen Loadstar und den neuzeitlichen Westernfilmen, in denen die Cowboys mit Truckern ersetzt werden, ist völlig beabsichtigt. Tully Bodine, interstellarer Lastschiffpilot auf der Route zwischen dem Mond Mendaleev und dem Planeten Mars, liefert seine Frachten pünktlich, zuverlässig und in heilem Zustand ab. Zwischendurch muß er sich mit lästigen Polizisten rumärgern, insbesondere mit dem korrupten und rücksichtslosen Sheriff Womper, der Tully schon lange auf dem Kieker hat.


Der Schutzschild bewahrt die Loadstar vor Schaden.


Barry Primus (Tully Bodine) und Ned Beatty (Sheriff Womper).

Loadstar ist ein typisches Actionspiel mit jeder Menge Video, Explosionen und spektakulären Unfällen. Die Story ist simpel: Alle Trucker sind gut, alle Polizisten böse. Im ersten Level geht es noch gemütlich zu. Tully muß zum Warenhaus, um seine Fracht abzuholen. Leider hat Womper Wind davon bekommen und versucht ihn mit Polizeirobotern aufzuhalten. In Level 2 muß Tully sich zusätzlich gegen Dronenschiffe wehren und seinen Frachter auftanken. Im dritten Level hat er die komplette Polizeiflotte gegen sich. Gelingt es ihm, diese abzuschütteln und die Startrampe zu finden, ist er auf dem Weg zum Mars und außerhalb von Wompers Reichweite. Barry Primus, von dem noch nie jemand etwas gehört hat, ist in der Rolle des Tully Bodine zu sehen. Ungewaschen und unrasiert soll er wohl den wortkargen, knallharten Antihelden repräsentieren, allerdings wirkt er lediglich wie ein abgerissener Penner. Sein Gegenspieler, Sheriff Wompler, wird von Ned Beatty (Superman), einem richtigen Schauspieler, dargestellt.

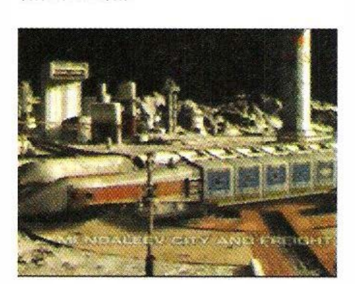

Der Frachter Loadstar, mit dem Tully seine Marsmärker verdient. Grafisch macht Loadstar wirklich einen hervorragenden Eindruck!

Loadstar stellt, wie alle Programme von Rocket Science, für einen Action Shooter ungerechtfertigt hohe Ansprüche an die Hardware. Da das komplette Spiel direkt von der CD gelesen wird, empfiehlt sich für ungetrübten Spielgenuß mindestens ein Pentium mit einem QuadSpeed-CD-Laufwerk. Wer über die entsprechende Rechnerpower verfügt, gerne Videos sieht und lieber schießt als denkt, ist mit diesem Produkt gut bedient. Ansonsten sind sie mit dem Evergreen Privateer besser beraten. Gleiches Thema, mehr Tiefgang, besseres Spiel.

Markus Krichel ■



Auf dem Gleitschienensystem versucht Tully seinen Verfolgern zu entkommen.


Im Warenhaus von Mendaleev City wartet bereits Tullys Fracht.

## Statement

Und noch eine Video-Orgie von Rocket Science, die sich diesmal zur Abwechslung im Weltall abspielt. Loadstar zeichnet sich durch hübsche Bilder, eine hakelige Steuerung (der Hauptkritikpunkt bei den drei Debütprodukten) und massive Hardwareanforderungen aus. Zu massiv für ein Ballerspiel!



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 3 MB | General Midi |
| CD 600 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Keine Multiplayer-Option



Bermuda Syndrome

# Überlebenskampf

**Spätestens seit Pitfall weiß man, daß Spiele mit Jump & Run-Elementen durchaus auf der Windows(95)-Plattform ihre Wirkung entfalten können. Im Dschungel-Epos Bermuda Syndrome haben Sie nun erneut Gelegenheit, sich im Fenster von Liane zu Liane zu schwingen.**

Die Thematik könnte einem alten Hollywoodschinken entnommen sein: US-Bomberpilot Jack J. Thompson überlebt den Absturz auf einer Dschungelinsel und findet sich unversehens in die seltsamsten Abenteuer verstrickt. Er bewahrt eine Prinzessin vor dem Tod und muß sich überraschenderweise mit blutrünstigen Sauriern herumschlagen. Kein Zweifel: das Raum-Zeit-Kontinuum hat Thompson einen üblen Streich gespielt!

Irgendwie muß er die Insel wieder verlassen, und dabei erweist sich die Prinzessin als wertvolle Helferin. Thompsons Weg führt ihn durch üppige Dschungellandschaften, in denen an allen Ecken und Enden tückische Gefahren lauern. Sein Leben hängt buchstäblich an einem seidenen Faden...

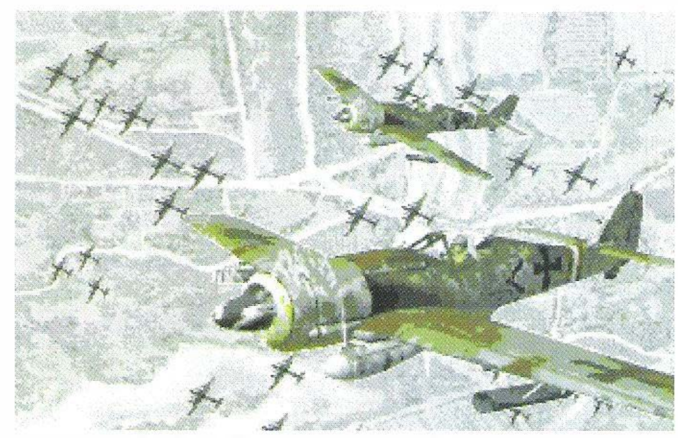
## Statement

Bermuda Syndrome sieht atemberaubend gut aus, hört sich toll an und läßt sich mit wenigen Tastaturbefehlen erfreulich präzise steuern. Eigentlich ein beinahe perfektes Programm, wenn da nicht der extrem hohe Schwierigkeitsgrad wäre, der einen alle paar Screens das Zeitliche segnen läßt! Wer sich hier durchbeißen will, sollte über eine gesunde Portion Hartnäckigkeit verfügen!



## Survival of the Fittest

Bermuda Syndrome quillt über mit optischen und akustischen Leckerbissen; der Designer der Hintergrundgrafiken muß hemmungslos all seine Dschungelphantasien ausgelebt haben, derart opulent und detailverliebt kommen die Szenarien daher!

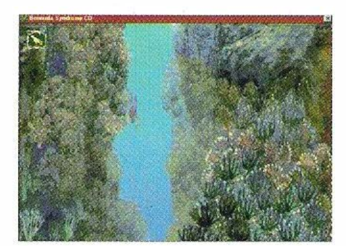


Die atemberaubenden Luftkampfsequenzen aus dem Intro zu Bermuda Syndrome erinnern entfernt an eine Szene aus dem Vorspann von Prisoner of Ice, allerdings erreichen sie nicht ganz deren Qualität.

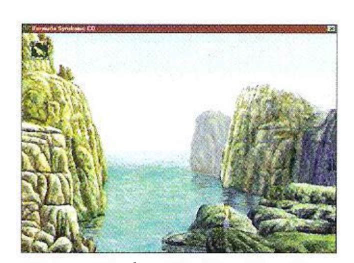
Perfekt unterlegt wurde das Ganze von einem Urwald-Soundtrack, der jedem Tarzan-Monumentalstreifen alle Ehre machen würde.

Die Lebewesen, die sich auf der Insel tummeln, bewegen sich äußerst natürlich und flüssig über den Screen. Selbst banale Vorgänge wie das Nachladen eines Gewehrs begeistern auch noch nach dem x-ten Betrachten. Als frustrierend erweist sich lediglich der knackig hohe Schwierigkeitsgrad, der fast in jedem Bildschirm mindestens einmal zu Verzweiflungsausbrüchen führt.

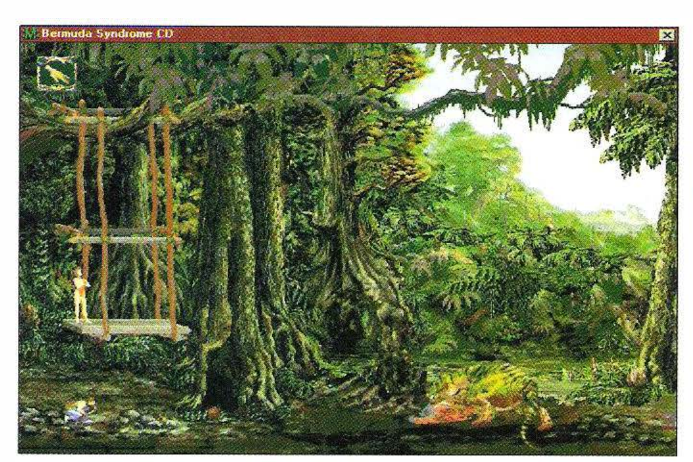
**Herbert Aichinger** ■



Selbst unter Wasser bewegt sich unser Held erstaunlich natürlich.



Die Landschaften sind an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten.




Der erste „harte Brocken", den Thompson bewältigen muß: eine versteckte Schlange und der Aasfresser hindern ihn am Fortkommen.




## RANKING

Action-Adventure

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Sound | 88% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 83% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | BMG |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |



## Rebel Assault 2: The Hidden Empire

# Star Wa

**Im Hintergrund erschallt die Musik von John Williams, eine schwarzgewandete Gestalt mit einem metallisch schimmernden Helm dreht sich um, röchelt seinem Offizier einige Befehle entgegen und starrt durch die Glasfront des Sternenzerstörers hinaus in die Weiten des Weltalls. Spürst Du die Macht, junger Jedi? Rebel Assault 2 ist da...**

Wenn sich ein Computerspiel seit Dezember 1993 über eine Million Mal verkauft hat, darf man sich Rückschlüsse auf die Qualität dieses Programms erlauben. Rebel Assault ist so ein Spiel. In jenen Tagen haben sich

# rs




ganze Gesellschaftsschichten ernsthaft Gedanken über die Anschaffung eines CD-ROM-Laufwerks gemacht, wobei freilich der STAR WARS-Bonus das seinige zur damaligen Euphorie beigetragen hat. Genau zwei Jahre später beschert uns das Lucas-Imperium neben neuen Spielzeug-Figuren und Video-Kollektionen die Fortsetzung des Arcade Action-Klassikers. Wie sein Vorgänger ist Rebel Assault 2 in 15 handliche Häppchen unterteilt, die trotz der optischen Unterschiede eines gemeinsam haben: Im Gegensatz zu Wing Commander 3 oder X-Wing wird die Grafik nicht in Echtzeit berechnet, sondern liegt bereits als Instant-Ware auf einer der beiden CD-ROMs vor und wird bei Bedarf abgerufen. Das hat den Vorteil, daß sich die Programmierer allerlei optische Gags erlauben können. Die Flugbahn ist also grob vorgegeben, und Sie nehmen „nur" noch die Feinjustierung (rauf, runter, links, rechts) vor; rote Pfeile weisen Sie meistens rechtzeitig auf herunterkrachende Pfeiler oder brenzlige Felsformationen hin.

Auch das Missions-Konzept wurde beibehalten: Zum einen erwarten Sie Weltraum-Einsätze im Stile von TIE Fighter, bei denen man selbige per Mausklick in imposante Feuerbällchen verwandelt. Einige Male durchfliegt man auch die Hallen eines Stützpunkts und zerstört beispielsweise Selbstschußanlagen oder störende Sonden. Zweitens darf man auf den Korridoren der imperialen Basen herumlungernde Stormtroopers aus dem Weg räumen, indem man mit dem Fadenkreuz auf die verschanzten Handlanger des Imperiums feuert (in Kapitel 12 sogar mit Hilfe eines Nachtsichtgeräts). Schließlich gibt es noch einige knackige Aufträge, bei denen Sie das jeweilige Gefährt von hinten sehen und etwaigen Hindernissen ausweichen.

## Aus erster Hand

Im Mittelpunkt der filmtauglichen Story stehen Rookie One und Ru Murleen, die per Zufall dem mysteriösen Verschwinden von Rebellions-Raumschiffen im sagenumwobenen Dreighton-Nebel auf die Spur kommen.



**Sitzt, paßt, wackelt und hat Luft: Rookie One und Ru Marleen testen die Paßform der Stormtrooper-Kluft.**

## Chapter completed

Wir zeigen Ihnen hier Szenen aus allen 15 Missionen und geben zusätzlich den Frust-Faktor (von 1 = leichte Mission bis 5 = ultra-schwere Mission) an.



**The Dreighton Triangle**



**The Mine Field**



**The Corellia Star**



**Speeder Bikes**



**Mining Tunels**



**Aboard the Terror**



**The Asteroid Field**



**The Sewer**



**Interceptor Attack**



**Escaping the Star Destroyer**



**The Mining Facility**



**TIE Attack**



**TIE Training**



**Imdaar Alpha**



**Flight to Imdaar**



**Finale**

Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auf eine geheime Basis des Imperiums (daher auch der Untertitel), in der es vor Sternenzerstörern und TIE Fightern nur so wimmelt. Im furiosen Finale gelingt es ihnen, das neue Schmuckstück von Darth Vader zu zerbröseln und wohlbehalten den Rückzug anzutreten - einige Parallelen zur STAR WARS-Saga sind also durchaus vorhanden.

Der eigentliche Clou an Rebel Assault 2: Die Handlung und sämtliche Videosequenzen (die unter der Regie von Indiana Jones 4-Schöpfer Hal Barwood entstanden) sind funkelnigelnagelneu, kein einziger Filmschnipsel wurde recycelt. Das ist deshalb so bemerkenswert, weil George Lucas die Produktion anderweitiger STAR WARS-Szenen bislang rigoros abgelehnt hat. Für Rebel Assault 2 hat er eine Ausnahme gemacht und bei dieser Gelegenheit auch gleich noch den Fundus der Skywalker Ranch geöffnet, so daß zum Teil die Original-Kostüme verwendet werden konnten. Die Rahmenhandlung mit den zwei Hauptdarstellern Rookie One (Jamison Jones) und Ru Murleen (Julie Eccles) hat mit bisherigen oder angekündigten Kinofilmen nichts zu tun, mal abgesehen von den charakteristischen Figuren und Raumschiffen. Luke, Leia, Han Solo, R2-D2, Boba Fett oder die possierlichen Ewoks lassen sich nicht blicken. Von den bekannteren Namen sind lediglich Admiral Ackbar sowie der Imperator in Nebenrollen und natürlich Lord Vader mit von der Partie.

## Schatten des Imperiums

Um eventuellen Enttäuschungen vorzubeugen: Rebel Assault 2 ist kein Spiel, das monatelang im CD-ROM-Laufwerk rotieren wird. Eine ganze Reihe von Missionen können Sie innerhalb weniger Minuten problemlos durchspielen, bei anderen möchte man am liebsten den Joystick herausrupfen und in die nächstbeste Ecke feuern. Denn die Steuerung ist nach wie vor DER Knackpunkt, an dem sich die Geister scheiden werden. Vor allem die Kapitel, bei denen man den Millenium Falcon, einen TIE Fighter oder die Speeder Bikes durch Tunnels, Schluchten bzw. Wälder dirigiert, sind wegen der schwammigen Kontrolle höchst problematisch. Oft zittert man sich mit viel Dusel durch die endlos erscheinenden Etappen. Nach jedem „Chapter" werden Sie Rebel Assault 2 verlassen müssen, um im Setup-Menü das Eingabegerät zu wechseln: Wo es auf präzise Ausweichmanöver ankommt, sind die Überlebens-Chancen mit den Cursortasten meist höher als mit der Maus, die hingegen beim Zielen auf gegnerische Wachposten oder Raumschiffe ihre Stärken ausspielt. Ganz allgemein wurde der Schwierigkeitsgrad bereits auf der „Beginner"-Stufe ziemlich hoch angesetzt, wenngleich man die Anforderungen per Editor nach Belieben dosieren kann.

## Voll im Bild

Wenn Sie jemals das Vergnügen hatten, sich im STAR WARS-Flugsimulator „Star Tours" (gibt's in jedem Disney-Freizeitpark) durchschütteln zu lassen, kennen Sie die Situation: Man duckt sich instinktiv, wenn man simulierte Asteroiden auf sich zufliegen sieht oder den Eindruck hat, daß man jeden Moment gegen eine Mauer crasht. Ähnliches haben die Digi-Zauberer von LucasArts auch bei diesem Spiel erreicht - Rebel Assault 2 setzt in Sachen Präsentation völlig neue Maßstäbe. Die Videos laufen auf Pentiums im Fullscreen-Modus (640 x 480 Bildpunkte!) absolut ruckelfrei ab und weisen ebenso wie die computergenerierten Animationen eine bestechende Qualität auf. Die prägnanten Effekte erklingen selbstverständlich in Stereo, und über den genialen Soundtrack von John Williams kann es ohnehin keine Diskussionen geben.

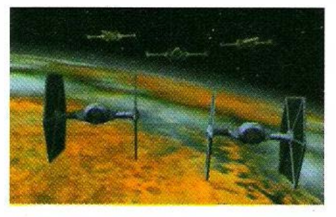
Fazit: Ob man das Rebel Assault-Spielprinzip nun mag oder nicht - den Nachfolger zu einem der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten sollten Sie sich trotz der zimperlichen Steuerung und fehlender Innovationen nicht entgehen lassen. Kalkuliert man den günstigen Preis mit ein, steht zweifelsfrei fest: Rebel Assault 2 ist eine Sternstunde für jeden STAR WARS-Fan.

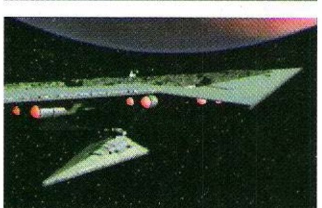
Petra Maueröder ■

## Statement



Kann man als STAR WARS-Fanatiker ein solches Spiel eigentlich objektiv beurteilen? Wohl kaum, aber ich versuch's trotzdem. Zugegeben: Wer mit der Krieg der Sterne-Materie wenig bis gar nichts anfangen kann, wird das Ganze zu Recht als einfältigen und streckenweise unfairen Reaktionstest abstempeln. Falls Sie von Rebel Assault 2 jedoch ein schöneres Rebel Assault 1 erwartet haben, können Sie bedenkenlos zum nächsten Händler aufbrechen. Ganze Atmosphäre-Breitseiten werden im Laufe des Spiels abgefeuert. Durch diesen technisch überragenden Interactive Movie wird das Sortiment der STAR WARS-Actionspiele optimal abgerundet - eine gehaltvolle Wegzehrung bis zum Tag X, an dem wir uns bei der Premiere des nächsten „richtigen" Skywalker-Films um die Kinosessel prügeln.



**Die zahlreichen Cut Scenes wurden mit allerlei Computer-Tricks (u. a. 3D-Effekt) verfeinert und repräsentieren den aktuellen Stand der Technik.**



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,2 MB | General Midi |
| CD 1174 MB | Audio |

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

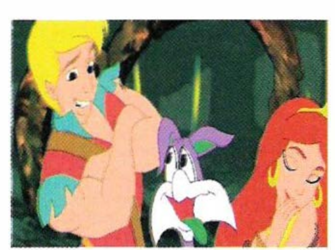
| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 90% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 83% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | LucasArts |
| Preis | ca. DM 90,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

Torin's Passage

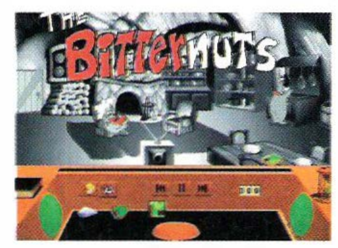
# Schichtdienst

**Al Lowe will herausfinden, ob sich seine Spiele auch ohne halbnackte Frauen verkaufen. Stichwort „Entblättern": Bei seinem aktuellen SVGA-Adventure analysiert Titelheld Torin einen wunderlichen Planeten, der sich aus mehreren Hüllen zusammensetzt.**

Torin's Passage unterteilt sich in insgesamt fünf Kapitel, die auf Wunsch auch separat gespielt werden können. Erzählt wird die phantasievolle Geschichte eines 16jährigen Jünglings, dem es nicht paßt, daß Mami und Papi von einer arglistigen Hexe gekidnappt wurden. Doch das ist nur die halbe Wahrheit, wie er auf seiner Tournee durch sämtliche Welten feststellen muß. Da er bislang nur die elterliche Farm kennt, staunt er nicht schlecht, als er außerhalb der gewohnten Umgebung auf solche Absonderlichkeiten wie kalauernde Schnecken oder zweiköpfige Aas-Geier trifft. Begleitet wird Torin von einem rosafarbenen, hunde-ähnlichen Etwas namens Boogle, das sich in allerlei Gegenstände morphen kann - eine Fähigkeit, die sich der Spieler des öfteren zunutze macht.



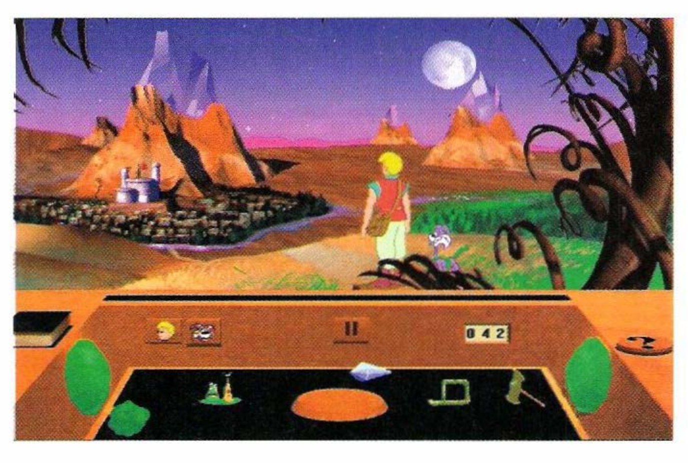
**Boogle mischt sich in den unpassendsten Momenten ein.**



**Urkomisch: die Sitcom-Persiflage mit deplazierten Lachern.**

## Das Ende der „wilden Jahre"?

Der Zeichentrick-Grafikstil erinnert ein wenig an King's Quest 7, läßt allerdings den niedlichen Disney-Touch und die Farb-Brillanz vermissen. Entsprechend des irrwitzigen scrollbaren SVGA-Bühnenbilds haben die Sierra-Grafiker ganze Ladungen an originellen Animationen und grotesken Effekten eingebaut. Wenn Torin z. B. aus Versehen in einen Burggraben purzelt, wird er von einem Ungeheuer vertilgt, das den pikanten Happen mit einem finalen Rülpser feiert. Überdurchschnittlich gut ist auch der abwechslungsreiche Sound von Profimusiker Michel Legrand; dem Franzosen verdanken Leute wie Streisand, Sinatra oder Minelli den einen oder anderen Gassenhauer. Der eigentliche Gag an Torin's Passage sind aber die köstlichen Dialoge und die ausgeklügelten Puzzles. Löst man innerhalb eines einstellbaren Zeitlimits keines der vorhandenen Rätsel, darf man sich vom „Hintmeter" einen schlauen Tip geben lassen. Auf die lokale Sierra-Niederlassung kommt bei der geplanten Übersetzung und Synchronisation einiges zu: Nicht nur, daß bei der englischen Version superbe Sprecher eingesetzt wurden - viele Wortspielereien (Beispiel: Torin erntet im ersten Kapitel sogenannte „Chuck Berries") und Kalauer lassen sich nun mal nicht 1:1 ins Deutsche übertragen. Wer beabsichtigt, dieses Adventure eigenen oder anderweitigen Kids vorzuenthalten, sollte auf jeden Fall zum Original greifen.



**Das untere Drittel des Fensters ist dem Inventory vorbehalten. Auf Wunsch kann man die Gegenstände in einer gerenderten 3D-Fassung begutachten.**

**Petra Maueröder**

## Statement



Da isser wieder, der gute alte Lowe-Humor, der bei seinen letzten Larry-Produktionen zugunsten von „Babes" eindeutig zu kurz kam. Und das ist gleichzeitig der Vorwurf an dieses ansonsten außerordentlich gute Adventure: Torin's Passage ist als Spiel für die ganze Familie gedacht, doch über die famosen Pointen werden vermutlich nur Erwachsene grinsen können.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 330 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1x

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

**Adventure**

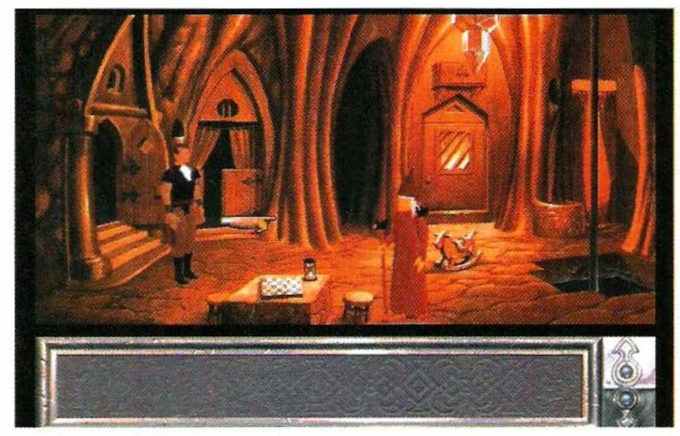
| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 85% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 79% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | gut |

**Software 2000 geht neue Wege: nach zahlreichen hochwertigen Wirtschaftssimulationen und Fußballmanagern wandte sich die Firma nun einmal dem Genre Fantasy-Adventure zu.**

Talisman

# Höhlenforscher



Von der Haupthöhle aus erreicht man bequem alle Teile der unterirdischen Golanerstadt. Weite Wege müssen bei Talisman nicht zurückgelegt werden.



Nicht einmal gegen einen Liebesdienst will einem die alte Vettel behilflich sein.



Die Grafiken des Intros sind im Stil eines Fantasy-Comics gehalten.

Alles dreht sich um den jungen Alex, der zusammen mit seinem Großvater, einem ehrwürdigen Magier, friedlich in einer mittelalterlichen Stadt wohnt. Der alte Zauberer hütet ein Geheimnis, einen wertvollen Stein, den er Talisman nennt. Doch bald schon hat die Idylle ein Ende, denn die Dämonen fallen mit ihren Schergen in der Stadt ein und brennen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Sie zerstören die ganze Stadt, nur um in den Besitz des Talismans zu kommen. B vor auch der alte Magier den Tod findet, kann er den Stein an einem sicheren Ort verst cken, und Alex gerät in die Hände der Golaner, die unter der despotischen Herrschaft des großen Shakan in unterirdischen Höhlengängen hausen.

Zehn Jahre gehen ins Land, dann keimt in Alex das Bedürfnis auf, den Verbleib seiner Familie und des Talismans zu klären. Dazu muß er die Höhlen der Golaner verlassen, was gar nicht so einfach ist. Alle Zugänge bis auf einen Geheimgang wurden vermauert, und Shakan wird alles tun, um Alex an der Flucht zu hindern.

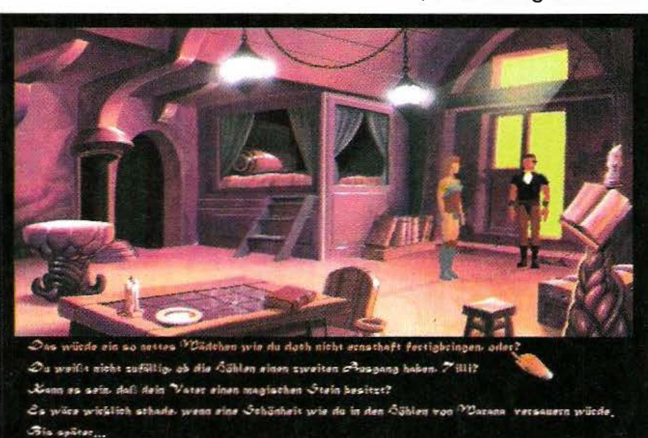
## Fantasy-Comic

Talisman zieht einen bereits mit dem Intro in seinen Bann: die f ine Comic-Grafik von Celal Kand miroglu unterscheidet sich stilistisch von allem, was man gemeinhin mit Software 2000-Produkten assoziiert. Auch das Spiel selbst übt mit seiner ruhig-düsteren Atmosphäre zu Beginn schon fast eine hypnotische Wirkung aus. Per Maus steuert man die gerenderte, sehr flüssig animierte Figur des Alex durch die Kotokomben der Golaner, versucht in Gesprächen mit anderen Personen herauszubekommen, wo sich der G heimgang in die Freiheit befindet, und sammelt Gegenstände ein, die sich später als nützlich erweisen könnten. Das komfortable Interface orientiert sich im Aufbau an anderen Vertretern des Genres und gibt kaum Anlaß zur Kritik. Negativ fielen an der uns vorli genden Vorabversion der XMS-Speicherhunger des Programms, die recht langen Ladezeiten und einige kleinere Bugs auf, die in der endgültigen Fassung sicherlich noch bereinigt sein werden.

**Herbert Aichinger** ■

## Statement

Talisman weist alle Tugenden eines gelungenen Fantasy-Adventures auf: eine mystisch angehauchte Story, stilsichere Grafiken, einen atmosphärischen Soundtrack und ein intuitiv zu bedienendes Interface. Erfreulich ist auch, daß man sich des Genres nicht verbissen, sondern mit einer deftigen Prise Humor angenommen hat.




Auch die leicht bekleidete Tochter des großen Shakan zeigt sich Alex´ Anliegen gegenüber wenig aufgeschlossen.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| ● VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| ● Maus | SoundBlaster ● |
| Joystick | Roland |
| HD 0 MB | General Midi |
| CD 127 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

FANTASY-ADVENTURE

| | |
|---|---|
| Grafik | 78% |
| Sound | 71% |
| Handling | 79% |
| Spielspaß | 77% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Software 2000 |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

QUIRKS

# Zum Kugeln

**Alexey Pajitnov, der Erfinder von Tetris, versucht nach einigen Flops ein zweites Mal einen Hit zu landen.**

Auf Spielkonsolen kennt man es schon seit geraumer Zeit unter verschiedenen Bezeichnungen, jetzt endlich hat Quirks auch seinen Weg auf den Windows-bestückten PC gefunden. Wie bei Tetris & Co. fallen von oben nach unten allerlei Objekte; doch diesmal hat man es nicht mit unterschiedlich geformten Blöcken, sondern mit verschiedenfarbigen „Quirks" zu tun. Das sind kleine Kugeln, die die Angewohnheit haben, sich mit den in unmittelbarer Nachbarschaft liegenden gleichfarbigen Quirks zu verbinden. Sobald sich vier oder mehr solcher Quirks verbunden haben, lösen sie sich auf und lassen darüberliegende Quirks nach unten plumpsen. Je mehr Quirks man auf einmal wegräumt, um so größer ist die Chance, einen der Spezial-Quirks zu ergattern, die vor allem im Zwei-Spieler-Modus praktisch sind. Verschiedene Spielmodi, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und nette Grafiken lassen Quirks zu dem werden, als was es gedacht ist: einer netten Unterhaltung für die Mittagspause.

**Lars Geiger** ■




Wie Tetris kann auch Quirks mit einem fesselnden Spielprinzip begeistern.

**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,5 MB | General Midi |
| CD 11 MB | Audio |

**REQUIRED**
386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win 3.11

**RECOMMENDED**
486, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**
zwei Spieler gleichzeitig

**RANKING**

| Denkspiel | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 75% |
| Handling | 90% |
| Spielspaß | 59% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Spectrum Holobyte |
| Preis | ca. DM 60,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

Silent Steel

# Ganz unten

**An meinem PC bin ich Kapitän: Bavaria Interactive und Tsunami (Man Enough) wagen sich in die Abgründe des interaktiven Spielfilms vor.**




Abhängig von der PC-Performance können Sie die Größe des Fensters individuell anpassen. Pentiums schaffen sogar die Vollbild-Ansicht.



Schnelle Entscheidungen sind gefragt: Klicken Sie auf eine der vorgegebenen Statements und beeinflussen Sie so den Lauf der Dinge.

Der Hersteller hat zwar die thematische Sogwirkung des sommerlichen U-Boot-Thrillers Crimson Tide verpaßt, macht aber von aktuellen Multimedia-Strömungen durchaus Gebrauch (immerhin 150 Minuten AVI-Videos auf vier CD-ROMs). Als Kommandant der „USS Idaho" schippern Sie gemütlich durch die Meere, als Sie plötzlich eine Top Secret-Nachricht mit unangenehmem Inhalt erhalten: Ein libysches U-Boot steuert direkt auf Ihr schwimmendes Pulverfaß zu - und Sie stehen plötzlich vor einem echten Problem...
Die Handlung bestimmen Sie weitgehend selbst, indem Sie an markanten Stellen eine Multiple Choice-Entscheidung treffen. Begleitet wird die Irrfahrt vom Soundtrack der Gruppierung Nation Rock Music. Kennen Sie nicht? Macht nichts - das Ensemble wurde extra für Silent Steel (und wahrscheinlich nur dafür) gegründet. Mangels Atmosphäre und nervenzerreißender Einlagen à la Das Boot hält sich unsere Begeisterung in Grenzen.

**Petra Maueröder** ■



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 2133 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

| Interaktiver Film | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 60% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 37% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Bavaria Interactive |
| Preis | ca. DM 140,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

TFX 2 - Eurofighter 2000

# Technofighter

**Wie kann man einen Flugzeugtypen simulieren, den es noch gar nicht gibt? Ganz einfach - man besorgt sich die geheimen Baupläne und bezieht die Testpiloten in die Softwareentwicklung mit ein. Wenn das Ergebnis gut genug ist, wie bei EF 2000 offensichtlich der Fall, wird das fertige Spiel dann sogar als Werbematerial für das zugrundeliegende Flugzeug eingesetzt.**

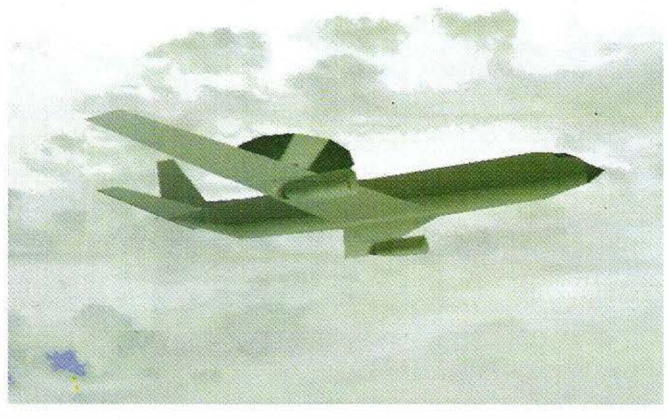
Das zumindest behauptet die Marketingabteilung des Softwarehauses DID.: Die Simulation des europäischen Kampfjets Eurofighter 2000 sei ihnen so gut gelungen, daß die British Aerospace in Zukunft ganz offiziell mit der Flugsimulation auf Kundenfang gehen wird. Bevor ein Scheich oder Beduinenfürst also in Zukunft seine Leibwache mit Eurofightern equipiert, kann er seine Mannen einige Testmissionen am PC absolvieren lassen - ganz schön starker Tobak, was? Da kann man nur hoffen, daß die Verbreitung von Pentium-Rechnern in den Beduinen-Ländern ebenso hoch ist wie hierzulande. Ohne Pentium läuft im zweiten Teil von TFX nämlich nicht viel: wo man vor zwei Jahren noch ganz auf Polygon-Grafik gesetzt hat, tun jetzt aufwendige Texturen in SVGA-Qualität ihren Dienst. Da sich die Fertigstellung des Super-Jets noch einige Jahre hinzieht, ist das Spielszenario auch entsprechend futuristisch gehalten: von den derzeitigen Separationskriegen in ihren Satellitenstaaten entnervt, beschließen die russischen Machthaber nämlich, ihren Einflußbereich auf Nordeuropa auszuweiten. Von Finnland ausgehend, fallen die roten Truppen mit allen verfügbaren Luft- und Seestreitkräften über Skandinavien her - vermutlich um die weltweite Versorgung mit IKEA-Katalogen kollabieren zu lassen. Der anschließende Handlungsverlauf im Campaign-Modus ist nun auch nicht mehr starr vorgegeben, sondern entwickelt sich teils zufällig oder KI-berechnet und teils beeinflußt durch das Fluggeschick des Spielers. Die Zahl der Missionen ist somit theoretisch unbegrenzt.

## Materialschlacht

Selbst wenn man mit anderen Jet-Simulationen gut vertraut ist, wird der erste Flug zu einem Aha-Erlebnis. Die neuen



Der Blickwinkel im Cockpit kann stufenlos um 360 Grad gedreht werden. Dieses „Virtual Cockpit" kennt man schon von anderen Flugsimulationen.



Solche Aufklärungsflugzeuge begleiten den Spieler bei den meisten seiner Missionen. Sie versorgen die EF 2000-Bordcomputer mit Radar-Daten.



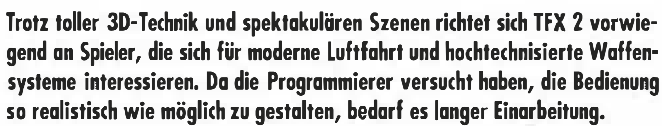




**Seit TFX 1 hat sich einiges am Grafik-Interface geändert: wo früher noch Polygone den Untergrund zierten, gleiten jetzt detaillierte Texturen.**

technischen Features, die EF-Piloten den Kampfeinsatz möglichst bequem machen sollen, wurden komplett in der Simulation integriert. Auf dem HUD könnte man sich deshalb fast schon verlaufen: anstatt eines einzigen Ziels können nun bis zu zehn Targets gleichzeitig „ge-locked" werden. Dementsprechend groß ist dann auch das Durcheinander an Quadraten, Rauten und Kreuzen, die beim Kampf gegen mehrere Flugzeuge auf den Bildschirm projiziert werden. Auf insgesamt drei Multi-Funktionsdisplays kann sich der Pilot über Bodenverhältnisse, Feindbewegungen und Missionsziele informieren. Trotz des technikstrotzenden Cockpits sind die Missionsziele im Rahmen des Gewohnten geblieben: es gilt, Fabrikanlagen zu bombardieren, Gruppen von feindlichen Flugzeugen zu überfallen oder Kanonenboote auf offener See zu überraschen. Da die einzelnen Angriffe stets Teil von großangelegten Angriffskampagnen sind, kann sich der Pilot dabei auch auf verschiedenste Arten von Luftunterstützung verlassen. In großer Höhe befindliche AWACS-Aufklärer versorgen das eigene Flugzeug mit Radarbildern von den Luftbewegungen, und die (im Golfkrieg erstmals eingesetzten) Joint Star-Flugzeuge tasten den Boden nach möglichen Zielen ab. Was noch wichtiger ist als die Unterstützung aus der Ferne, ist die Begleitung durch mehrere Wingmen. Als Staffelführer kann der Spieler jetzt seine Begleitflugzeuge nach eigenem Erachten herumkommandieren. Das entsprechende Kommunikations-Interface, mit einer Reihe vorgefertigter Kommandos, entspricht in etwa dem von Simulationen wie Strike Commander - nur eben etwas umfangreicher.





**Trotz toller 3D-Technik und spektakulären Szenen richtet sich TFX 2 vorwiegend an Spieler, die sich für moderne Luftfahrt und hochtechnisierte Waffensysteme interessieren. Da die Programmierer versucht haben, die Bedienung so realistisch wie möglich zu gestalten, bedarf es langer Einarbeitung.**

## From a Distance...

Das Durchspielen eines kompletten Feldzuges, mit dem notwendigen strategischen Feingefühl und der zugehörigen Ausdauer, ist sicherlich nicht jedermanns Sache und würde Anfänger außerdem überfordern. Deshalb bieten die beiden Spielmodi „Quick Combat" und „Simulation" etwas kurzweiligere Unterhaltung. Hier kann man ohne viel Einarbeitung direkt in medias res gehen. Der Einsteiger findet dort auch Missionen, in denen die Grundlagen des Jet-Fluges sowie einfache Kampfeinsätze geübt werden können. Der eingeschworene „Dogfighter" kommt trotzdem etwas kurz: Da nicht nur das eigene Flugzeug, sondern auch der Gegner mit modernster Technologie ausgerüstet ist, werden die Luftkämpfe zum Großteil mittels Distanzwaffen entschieden - auf schmucke Einschußlöcher im Cockpit hofft man also vergeblich. Der Spieler übernimmt vielmehr die Rolle eines Managers über seine vielen Waffensysteme. Wer mit der Bedienung des Flugzeuges erst einmal vertraut ist, hat mehr Augen für die anderen Aspekte des Simulation. Die 3D-Grafik in SVGA spielt erst auf Rechnern mit 90 MHz oder höher ihre Trümpfe aus - dann werden trotz Zuschaltung aller Details (Blendeffekte, Bodentexturen usw.) vernünftige Bildraten erreicht. Wer einen schwächeren Rechner hat, erkauft sich die Geschwindigkeiten durch Deaktivieren gewisser Grafikeffekte. In der untersten Detailstufe (empfohlen für 486er/33 MHz) wird in etwa der Look von TFX erreicht. Ähnlich wie beim Vorgänger ist auch bei EF 2000 das Keyboard mit mehreren Dutzend Tastaturkommandos belegt. Wer alle Möglichkeiten des Spiels ausreizen will, sollte zumindest 20 von ihnen abrufbereit im Kopf haben. Gute Kenntnisse über die Tastatur-Shortcuts werden sich wohl auch beim integrierten Netzwerk-Modus bezahlt machen. Bis zu acht Spieler können dabei miteinander bzw. gegeneinander spielen. Leider war die uns vorliegende Version noch nicht multiplayertauglich. Bekannt ist aber jetzt bereits, daß dabei nur die eigenständigen Missionen aus „Simulation" und „Quick Combat" anwählbar sind. Eine ganze Kampagne mit mehreren Spielern zu absolvieren ist leider nicht vorgesehen.




**Thomas Borovskis** ■

## Statement



Welcher spielerische Reiz läßt sich einer Simulation eigentlich noch abgewinnen, die versucht, moderne Kriegseinsätze so realistisch wie möglich nachzubilden? Wie erwähnt, kommt dem Piloten eines Eurofighters vor allem die Rolle eines Fernwaffen-Managers zu - der Rest geschieht aus der Distanz. Läßt man diesen Punkt einmal aus den Augen, so bleibt ein technisch hervorragendes Spiel, das einem Ausbildungsprogramm zum Jetpiloten nahekommt und auch reichlich strategische Möglichkeiten bietet. Wer eine realistische Simulation des Euro-Jägers sucht, wird von TFX 2 in keinem Aspekt enttäuscht. Der actionorientierte Spieler, der in einer Flugsimulation eine abwechslungsreiche Storyline haben und sich nicht lange in ein Spiel einarbeiten will, muß sich dagegen noch bis Strike Commander 2 gedulden.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 50 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, SVGA

**MULTIPLAYER**
bis zu 8 Spieler über Netzwerk

## RANKING

**Flugsimulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 85% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 88% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | DID |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

Star Rangers

# Stars & Sternchen

**Wenn man sich nach dem Spiel des Jahres 1994 erkundigt, bekommt man von vielen ein klares „Wing Commander 3" zu hören. Das hat andere Hersteller auf den Plan gerufen, in diesem Genre mitzumischen. Daß das nicht immer gutgehen kann, dürfte klar sein.**

Irgendwann, irgendwo an einem fremden Ort. Sie sind ein Frischling der Star Rangers und müssen sich durch das Erfüllen diverser Missionen und unter Erzielung möglichst vieler Abschüsse durch die militärischen Ränge nach oben durcharbeiten. Irgendwie gab es das doch schon einmal. Aber alles der Reihe nach. Nach einem unrühmlichen Intro wird der Spieler vor die Wahl gestellt, ob er eine einzelne Trainingsmission oder doch gleich einen ganzen Feldzug spielen möchte. Etwaige Optionen für Multiplayer-Spieler kann er dafür lange suchen - sie sind nämlich nicht vorhanden. Als alter Wing Commander-Haudegen entscheidet man sich natürlich sofort für den Feldzug. Wenn das mal kein Fehler war: Auf dem Bildschirm erscheint eine grobkörnige Animation des Kommandanten, die scheinbar frei nach dem Motto „Guckt mal, wir haben auch ein 3D-Studio..." erstellt wurde. Der Kampfmodus von Star Rangers kann erstaunlicherweise im Vergleich zum bescheidenen Drumherum wieder einige Punkte gutmachen. Wie in Wing Commander gibt es Raketen und Laser, einen Navigationscomputer und dergleichen mehr. Die Grafik ist hochauflösend und kann auch auf einem Standard-486er von der Geschwindigkeit her durchaus gefallen - falls nicht gerade mehrere Raumschiffe auf dem Bildschirm sind. Die Missionen sind wie meist bei solchen Spielen nicht sonderlich originell („Vernichte alle Raumschiffe, die auf dem Radar rot dargestellt sind"). Und so dümpelt das Spiel vor sich hin, bis man irgendwann vielleicht einmal die letzte Mission schafft und seinen Namen mit gemischten Gefühlen in die Hiscoretabelle eintragen darf.

**Lars Geiger** ■

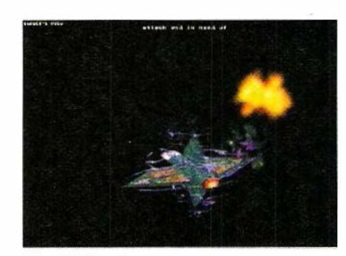
## Statement



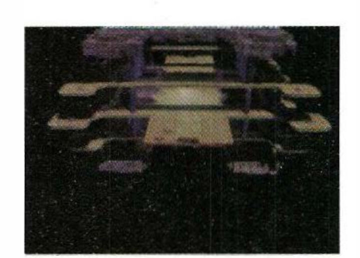
Wer Wing Commander 3 kennt, ist Besseres gewohnt und wirft nach einiger Zeit enttäuscht das Handtuch. Wer Wing Commander 3 nicht kennt, sollte das schleunigst ändern. Bessere Grafik und/oder anspruchsvollere Missionen hätten diesem Spiel Erfolgschancen eingeräumt, aber in der jetzigen Form muß es sich vor der allmächtigen Konkurrenz geschlagen geben.



Die unzeitgemäßen 3D-Studio-Animationen verhindern gekonnt, daß auch nur ein Funken Atmosphäre beim Spielen aufkommt.



Die SVGA-Grafik während des Flugs gehört zu den Highlights.



Wie bei Wing Commander werden Landesequenzen eingeblendet.



Gut kopiert ist halb gewonnen - aber eben nur halb: Schon am Cockpit sieht man, daß so gut wie alles von Wing Commander kopiert wurde.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 15 MB | General Midi |
| CD 100 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## RANKING

Weltraum-Action

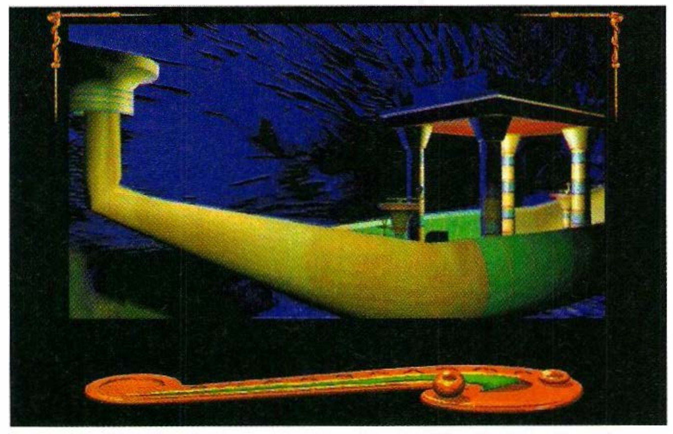
| | |
|---|---|
| Grafik | 60% |
| Sound | 65% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 59% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Interactive Magic |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

Shivers

# Myst-ische Rätsel

**Manche Zeitgenossen lassen kein Abenteuer aus, um einmal den ultimativen Kick zu erleben: sie treiben sich nachts auf dem Friedhof herum oder lassen sich in ein geheimnisvolles Museum einsperren, dessen Besitzer scheinbar dem Wahnsinn verfallen ist...**



Mit einer phantastischen venezianischen Gondel führt der Weg über einen unterirdischen See - wenn man die Antriebsmechanik durchschaut hat.

Menschliche Neugierde kennt anscheinend keine Grenzen. Wie anders ließe es sich erklären, daß es viele selbst auf dem PC nicht lassen können, hemmungslos in den düsteren Häusern anderer Leute herumzustochern? The 7th Guest machte den Anfang, und auch Myst enthält Passagen für die Else Klings unter den PC-Spielern. Shivers knüpft sowohl stilistisch als auch in technischer Hinsicht direkt an die beiden obengenannte Programme an. In lupenreinen SVGA-Grafiken schnüffelt und tüftelt man sich durch die skurrile Kuriositätensammlung im Museum des verrückten Professors Windlenot.



### Augen auf!

Bereits ganz am Anfang sollte man allen Details der Umgebung ein waches Auge schenken, denn der Weg durch das schauderhafte Anwesen ist gespickt mit mystischen Symbolen und anderen Hinweisen, die man zum Lösen der Rätsel in den richtigen Kontext setzen muß. Bei der Gestaltung seines Museums hat Professor Windlenot seine Phantasie kaum zügeln können; so öffnet man Türen durch Lösen von zunehmend kniffligen Puzzles, wandelt durch unterirdische Labyrinthe und durch Räume, die angefüllt sind mit antiken Schätzen fremder Kulturen. Knochenkammern und Gerüchte über verscharrte Leichen sorgen in dem surrealistischen Ambiente für das nötige Gänsehautfeeling.

Freunde von abgefahrenen Rätselnüssen und Grafik-Ästheten, die schon von Myst fasziniert waren, sollten sich ruhig einmal Windlenots gesammelte Seltsamkeiten zu Gemüte führen.

**Herbert Aichinger** ■

## Statement

Shivers bietet eigentlich nichts Neues: man klickt sich myst-like durch wahre Renderorgien, läßt sich von dem düsteren Soundtrack gefangennehmen und versucht in den Puzzles, die abenteuerlichen Gedankensprünge der Designer nachzuvollziehen. Die pure Schönheit des Programms und die gebotene Abwechslung entschädigen jedoch für die fehlende Innovatität.



Im Keller-Labyrinth macht uns der Professor als Flaschengeist seine Aufwartung.



In diesem Museum kann es nicht mit rechten Dingen zugehen!

Wie beim großen Vorbild Stonehenge sollte man sich beim Steinkreis in Wildernots Garten Gedanken über den Lichteinfall machen.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,9 MB | General Midi |
| CD 127 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Grafik-Adventure

| | |
|---|---|
| Grafik | 89% |
| Sound | 83% |
| Handling | 89% |
| Spielspaß | 73% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

Per.Oxyd

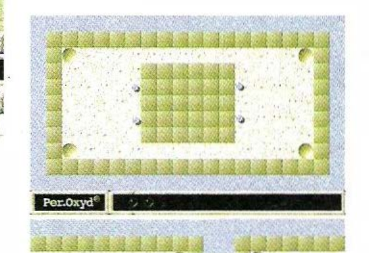
# Ruhige Kugel

**Oxyd - die Vierte! Nach Oxyd, Oxyd Extra und Oxyd Magnum erscheint nun endlich wieder eine Version mit echten Innovationen und dem Zwei-Spieler-Modus des ersten Teils.**

Wieder geht es darum, mit der Maus eine Kugel durch Labyrinthe, über Abgründe, Eis und Sümpfe zu steuern. Versteckt in den zum Teil riesigen Levels befinden sich sogenannte Oxydsteine, von denen jeweils zwei die gleiche Farbe besitzen. Ähnlich dem Memoryspiel müssen diese Paare gleichzeitig durch Berührung mit der Spielkugel aufgedeckt werden. Zu den von den Vorgängerversionen bekannten Gimmicks gesellen sich nun Elemente aus dem Geschicklichkeitsspiel Bolo (ebenfalls von Dongleware). Manchmal ist die Kugel an ein elastisches Band gebunden, einige Steine ziehen die Kugel an oder stoßen sie ab, und vieles mehr. Besonders zu erwähnen ist der Zwei-Spieler-Modus, dem nicht nur 100 weitere Level gegönnt wurden, sondern der sich auch alleine spielen läßt: per Mausklick läßt sich die Steuerung der jeweils anderen Kugel übernehmen. Alles in allem ist Oxyd mit Per.Oxyd ein gutes Stück schöner und abgerundeter geworden.

**Harald Wagner** ■

Die Level erstrecken sich teilweise über zwölf Bildschirme. Leider ist das Scrolling selbst auf einem Pentium ärgerlich langsam.



Jeder zehnte Level ist eine Meditationslandschaft, bei denen vier Kugeln gleichzeitig zu steuern sind.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD - MB | Audio |

**REQUIRED**
386er, 4 MB RAM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 8 MB RAM

**MULTIPLAYER**
2 Spieler per Modem oder Nullmodem



## RANKING

**Geschicklichkeitsspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 60% |
| Sound | 50% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 80% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Dongleware |
| Preis | ca. DM 60,- |
| CD-Advantage | - |

Professor Tims verrückte Werkstatt

# Incredible

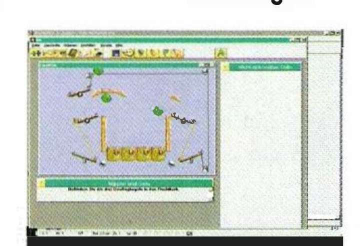
**The Incredible Machine und die Incredible Toons konnten erstaunlicherweise nur wenige Käufer von ihren Qualitäten überzeugen.**

Nun erscheint die Nachfolgeversion von The Incredible Machine für eine gänzlich andere Zielgruppe: lernbegierige Kinder. Wenn 3D-Actionspiele und Weltraumaction locken, können sich anscheinend nur wenige für anspruchsvolle und komplizierte Denkspiele begeistern. So baute Sierra die einzelnen Puzzles etwas kleiner und weniger komplex neu auf und fügte zusätzlich unzählige neue Puzzle-Elemente ein. Heraus kam ein wiederum hervorragendes Knobelspiel, bei dem es darum geht, Kettenreaktionen in Gang zu setzen. Beispielsweise rutscht ein Ball an einem Stromschalter entlang, dieser setzt einen Ventilator in Bewegung, dadurch verschiebt ein Ballon einen Käse in Sichtweite einer Maus...
Für Kinder ist dieses Spiel ruhigen Gewissens zu empfehlen, da das Begreifen logischer Zusammenhänge geschult wird, ebenso wie der spielerische Umgang mit dem Computer. Sollten einige Puzzles zu kompliziert sein, kann immer noch ein Erwachsener erklärend eingreifen. Auch für die Kreativität wird einiges getan: mit unzähligen Puzzle-Elementen können weitere Level gebastelt werden.

**Harald Wagner** ■



Die Lösung ist meist einfacher als der Puzzleaufbau es vermuten läßt.



Dank Menüführung und Lernprogramm ist Professor Tims verrückte Werkstatt leicht zu bedienen.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 60 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

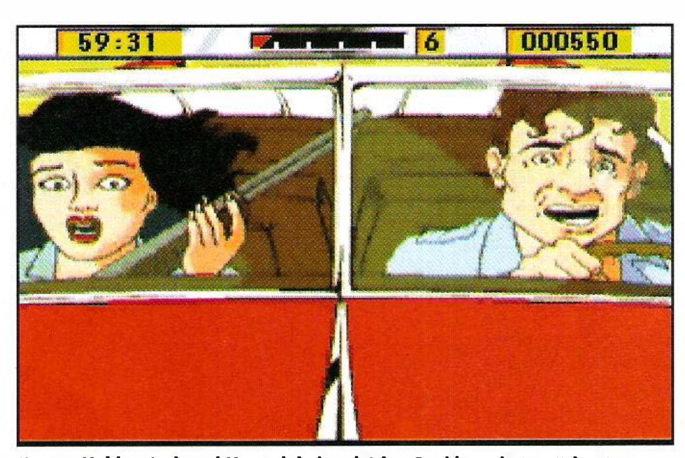
**Denkspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 60% |
| Sound | 80% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 70% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Cadillacs and Dinosaurs

# Dino Racing

**Cadillacs and Dinosaurs ist eine überaus erfolgreiche amerikanische Comicserie von Mark Schultz. Seine postapokalyptische Welt wurde nun, nach knapp zweijähriger Entwicklungszeit, von Rocket Science für den PC umgesetzt.**




**Unsere Helden Jack und Hannah haben leichte Probleme beim rückwärts Einparken. Ein 53er Cadillac ist eben doch nichts für da's 21. Jahrhundert.**

Im Jahre 2020 wurde die Erde von dem ersten großen Kataklysmus erfaßt. Diese Naturkatastrophe zerstörte mit Flutwellen und Erdbeben den größten Teil der Menschheit. Die wenigen Überlebenden verbrachten fast 500 Jahre in unterirdischen Höhlen, um sich vor den radioaktiven Strahlen zu schützen. Nach der Rückkehr zur Oberfläche stellen sie fest, daß die Erde von Dinosauriern bevölkert ist. Wird es der Menschheit gelingen, in Harmonie mit der Natur zu leben, oder steht der zweite große Kataklysmus bevor?



**Vorsicht! Wenn Sie den Dino erwischen, gibt`s Punktabzug!**



**Die Wurzel allen Übels: Wilhelmina Scharnhorst in Aktion!**

### Drive-by Shooting

Natürlich sind in Cadillacs and Dinosaurs üble Kräfte am Werk, die die Erde aus Profitgier ausbeuten und die Dinosaurier reihenweise abschlachten. Allen voran die Gouverneurin Wilhelmina Scharnhorst und Hammer Terhune, ihr persönlicher Terminator. Aus irgendeinem Grund kann der zweite Kataklysmus nur von Jack Tenrec und Hannah Dundee verhindert werden, die zu diesem Zweck mit einem Cadillac des Baujahres 1953 durch den Regenwald düsen und sich dazu den Weg freischießen müssen. Nach sechs Leveln Dschungelgeballer folgen drei weitere Missionen im Inneren eines Minenschachts, in deren Verlauf ein Reaktor lahmgelegt werden muß. Das wars. Zwar sollte man bei Ballerspielen keine allzu hohen Anforderungen an die Handlung stellen, dennoch hätte das Material eine bessere Handhabung verdient. Obwohl das Handbuch nichts von einem Zwei-Spieler-Modus erwähnt, kann ein Spieler das Steuern des Cadillacs übernehmen, während der andere die Maschinenpistole bedient. Die Zwischensequenzen, die im Stil des Comics gehalten sind, stammen zwar nicht von Mark Schultz, entsprechen aber durchaus seinem Stil.

Cadillacs and Dinosaurs ist ein Spiel, das auf dem PC nichts verloren hat. Die Steuerung ist miserabel, und weder Maus noch Joystick oder Tastatur ermöglichen eine ausreichende Kontrolle. Der Cadillac schleudert in wilden Schlangenlinien über den Bildschirm; von Zielgenauigkeit wollen wir gar nicht erst reden. Strategie entfällt gänzlich, die Strecken müssen „gelernt" werden. Nach drei- bis vierstündiger Probefahrt sollte man diese Aufgabe problemlos gelöst haben. Zwei Schwierigkeitsgrade sollen die Angelegenheit interessanter machen. Die Dinosaurier können von Glück sagen, daß sie früh genug ausgestorben sind und dieses digitale Desaster nicht mehr miterleben müssen.

**Markus Krichel** ■



### Statement

Vor zwei Jahren versprach mir ein Mitarbeiter von Rocket Science während eines Interviews „Spiele wie Dynamit". Mit Cadillacs and Dinosaurs hat man bestenfalls ein Knallplättchen produziert. Zwar bietet das Grundkonzept nicht weniger als Rebel Assault, Cyberia oder Wetlands, jedoch wurde das Gameplay und die atmosphärische Ausgestaltung sträflich vernachlässigt.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 6 MB | General Midi |
| CD 600 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX/2, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
2 Spieler an einem Rechner

**RANKING**

**Arcade-Action**

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 60% |
| Handling | 18% |
| Spielspaß | 32% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Rocket Science |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

**Also, ähh...Viacom New Media, (Hehehe! Er hat "Komm" gesagt. Heh-ehe!) oder so, hat dieses Spiel über Beavis und Butthead gemacht. Hehehe! Und das Spiel ist irgendwie, ähh...gar nicht mal so schlecht. Hehehe! Also, ähh... irgendwie cool. Hehehe!**

## Beavis & Butthead: Virtual Stupidity

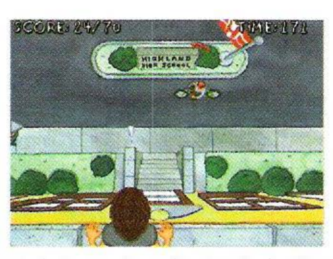
# This Game Sucks!



**Unter den drei Musikvideos befindet sich unter anderem auch „Sadom a Go Go" von Gwar, einer Gruppe, die für „seltsame" Späße bekannt ist.**



**Beavis genießt in einer ruhigen Minute einen „Crappacino"!**



**Nach diesem Stunt landen die beiden Tölpel erst einmal im Knast.**

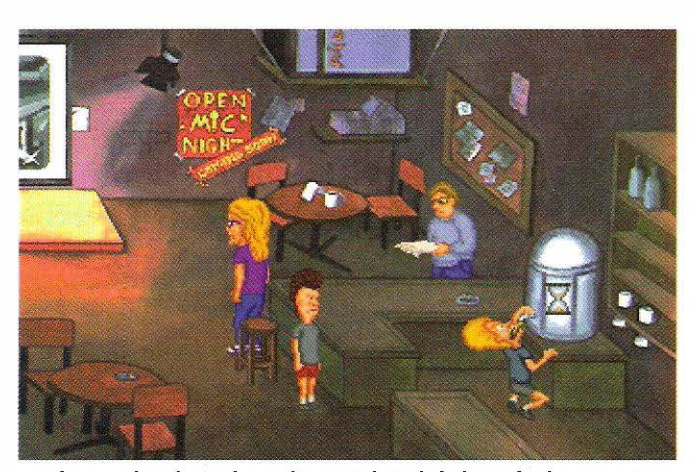
Bei dem Gedanken an eine deutsche Version der MTV-Zeichentrickserie Beavis und Butthead rollen sich mir die Zehennägel auf. Abgesehen davon, daß die beiden Teenage-Knalltüten ohnehin nur mit einem Vokabular von maximal 100 Worten operieren, ist die Thematik so typisch amerikanisch, daß eine Übersetzung absolut sinnlos ist. Zum Glück hat sich Viacom dazu entschlossen, auch in Deutschland nur die uramerikanische Version zu veröffentlichen!
Im Gegensatz zur Konsolenversion handelt es sich bei B&B: Virtual Stupidity um ein waschechtes Abenteuerspiel. Die Jungs wollen in Todds Gang aufgenommen werden, weil dort die schärfsten Puppen rumhängen. Vorher gilt es jedoch einige Aufgaben zu lösen, die dadurch erschwert werden, daß eine Grundkenntnis der Rechtschreibung verlangt wird. Im Verlauf des Spiels tragen die beiden Humanisten nicht nur zur Rettung der Wale bei, sondern landen auch im Knast, werden verprügelt und versuchen so viel wie möglich zu zerstören. Alle aus der Serie bekannten Charaktere, wie Principal McVicker, Buzzcut, Todd oder Daria, kommen auch im Spiel vor. Die Stimmen wurden von Mike Judge, dem Schöpfer der Serie synchronisiert. Das Spiel befindet sich auf demselben geistigen und graphischen Niveau wie sein TV-Gegenstück. Man sollte also keine mentalen Höhenflüge oder zeichnerische Kabinettstückchen erwarten. Zur Auflockerung stehen vier Arcade-Sequenzen zur Verfügung: Zielspucken, Insekten verbrennen, Tennisballwerfen (auf empfindliche Körperteile) und Luftgitarre. Die Benutzeroberfläche ist denkbar einfach und erinnert stark an das Skull-Interface von Vollgas. Sie verfügt über die Standardaktionen Gehen, Aufheben, Reden und Anschauen sowie das Kombinieren von Gegenständen. Darüber hinaus ist noch erwähnenswert, daß es sich um ein reines Windows95-Produkt handelt.

**Markus Krichel** ■

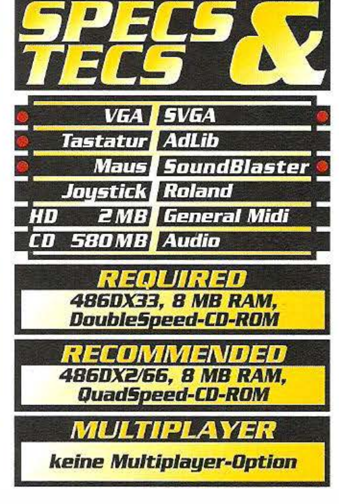
### Statement



Beavis and Butthead: Virtual Stupidity ist sicher kein Meisterwerk, aber auch keine Totalpleite. Das Benehmen der beiden Ober-Loser ist destruktiv und wird jedem Weltverbesserer als Paradebeispiel für die zunehmende Verrohung der Jugend und die Verwerflichkeit von Computerspielen dienen. Wozu Beavis folgenden Kommentar hätte: „Bite me, Bunghole...Hehehe...!"




**Wer beim Zielspucken zehn Punkte erreicht, erhält den gefürchteten „Mega-Loogie". Dieses ist aber nur eine Etappe auf dem Weg zu Todds Gang.**



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 580 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## RANKING

**Adventure**

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 75% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 73% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Viacom New Media |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | gut |

Nur der Vollständigkeit halber: So sieht dieser sagenhafte SVGA-Modus aus, der selbst unsere feudal ausgestatteten Redaktions-Rechner überforderte (unten). Auf einem 133er ist das Scrolling aber absolut flüssig...

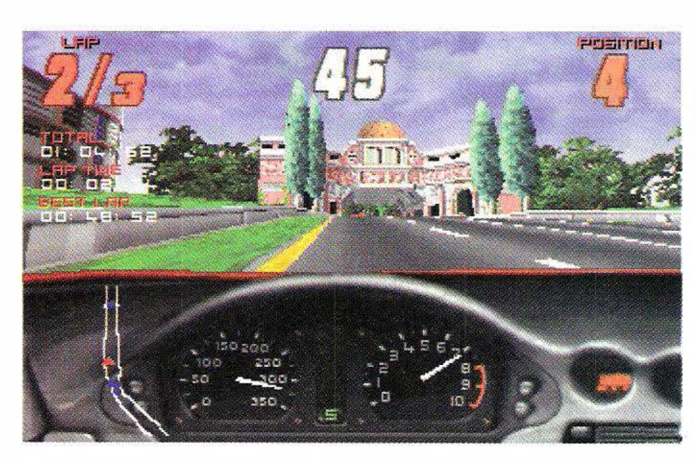



Bleifuß

# Tempo 300-Zone

**Schneller als der Kursverfall der Lira und ästhetisch wie ein italienischer Sportwagen - das ist die Grafik-Engine von Bleifuß, einem Rennspiel, das von Antonio Farina und seinem Graffiti Software-Team entwickelt wurde. Nochdem Hunderttausende von PC Games-Lesern die Cover Disk-Demo probegefahren haben und begeistert waren, drängt sich die Frage auf: Was taugt die Vollversion?**

Bescheidenen Produktionen wie der dösigen 3D-Roboter-Hatz Iron Assault haben es die Mailänder zu verdanken, daß man ihren Firmennamen nicht mit ebensoviel Ehrfurcht ausspricht wie beispielsweise Bullfrog. Das dürfte sich mit Bleifuß ändern, das im englischsprachigen Raum als „Screamer" die Runde macht. Was hat Bleifuß, was andere Rennspiele nicht haben? Zum Beispiel eine VGA-Grafik, die selbst einem Konsolen-Extremisten wie Hans Ippisch von der SEGA Magazin-Redaktion ein anerkennendes „Sapperlott!" entlockt.
Zwölf Flitzer stehen zur Auswahl, wovon jeweils sechs Modelle mit Automatik- bzw. Schaltgetriebe ausgerüstet sind. Wenn Sie also mit dem rechtzeitigen Einsatz von Gaspedal und Bremse (doch doch, so etwas gibt es bei Bleifuß auch) genug beschäftigt sind, können Sie auf die lästige „Handarbeit" verzichten. Dank der zweimal sechs Pisten in den unterschiedlichsten Gefilden (siehe Kasten) haben Sie ausreichend Gelegenheit, die Vor- und Nachteile des Fuhrparks auszuloten. An Spielmodi dürfen Sie zwischen Einzelrennen über eine einstellbare Zahl von Runden, Special Modes (z. B. Markierungshüt-



**Bleifuß läßt Ihnen die Wahl zwischen vier verschiedenen Ansichten, darunter die Fullscreen-Darstellung mit und ohne Armaturenbrett.**

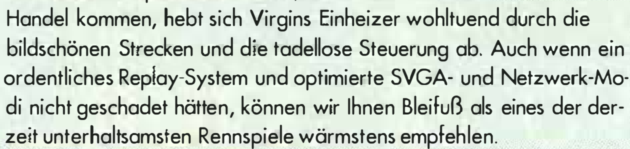
chen-Slalom, Zeitfahren) und einem Turnier mit vier „Leagues" wählen. Ab der Pro League lassen Ihnen die Konkurrenten kaum noch eine Chance. Wo sich anfangs noch Lücken auftun und man leicht einen Vorsprung herausfährt, wird man später vorsätzlich angerempelt und an die Bande abgedrängt - Prädikat: Besonders unsportlich.

## Jenseits der Donnerkuppel

Falls Ihr PC einen Pentium inside hat, rauscht die VGA-Umgebung mit allen Details und Streckenrand-Animationen (z. B. kreisende Hubschrauber, Windmühlen) an Ihnen vorüber. Den penetranten Live-Kommentator, der Sie mit feucht-fröhlichen Sprüchen („Tick tock, watch the clock ...") vollschwafelt, können Sie zum Glück abstellen. Die zähflüssige SVGA-Grafik sieht zwar phantastisch aus, aber nur Idealisten würden behaupten, daß Bleifuß damit auf handelsüblichen Rechnern noch Spaß macht. Auch der integrierte Netzwerk-Modus stellte im Test durch Synchronisationsprobleme seine Wertlosigkeit eindrucksvoll unter Beweis. Unverständlicherweise wurde die weitaus größere Schar der Modem-/Nullmodem-Spieler völlig ignoriert.
Wer vor der Entscheidung „The Need for Speed oder Bleifuß?" steht, sollte seinen Entschluß von der gewünschten Auflösung und der Performance des PCs abhängig machen. Sehr flotte 386er, alle 486er und Pentiums bis 75 MHz sind von vornherein Bleifuß-Kandidaten. Pentium-Besitzer haben die Qual der Wahl: The Need for Speed stellt mehr Fahrzeuge und Strecken bereit und ist im SVGA-Bereich konkurrenzlos; letzteres gilt aber leider auch für die gesalzenen Hardware-Anforderungen.

**Petra Maueröder** ■

## Statement



Ein Rennspiel von diesem Kaliber war seit langem überfällig: Bleifuß bietet die momentan schnellste und üppigste VGA-Grafik in diesem Genre und kommt in Sachen Spielspaß prominenten Vorbildern wie Ridge Racer und Daytona USA sehr nahe. Von der Masse an Spielen dieser Art, die zur Zeit in den Handel kommen, hebt sich Virgins Einheizer wohltuend durch die bildschönen Strecken und die tadellose Steuerung ab. Auch wenn ein ordentliches Replay-System und optimierte SVGA- und Netzwerk-Modi nicht geschadet hätten, können wir Ihnen Bleifuß als eines der derzeit unterhaltsamsten Rennspiele wärmstens empfehlen.

## Sightseeing-Tour

Bleifuß enthält sechs Strecken, die Sie nach dem Sieg in der Bullet-Liga auch in entgegengesetzter Richtung abfahren dürfen - also die gleiche Landschaft, aber ein völlig neues Spielgefühl; somit ergibt sich summa summarum ein gutes Dutzend an Etappen.



**PALMTOWN**
**Kurvenreicher Stadtkurs mit tropischem Miami-Touch**
Highlights: Aufsteigende Flugzeuge, „ziviler" Straßenverkehr, Football-Stadion, Tunnel



**LAKE VALLEY**
**Kurvenreicher Stadtkurs mit tropischem Miami-Touch**
Highlights: Aufsteigende Flugzeuge, „ziviler" Straßenverkehr, Football-Stadion, Tunnel



**PALM TOWN NIGHT**
**Irres Rennen bei Nacht durch eine glitzernde Metropole**
Highlights: Freizeitpark, Neonreklamen, Wolkenkratzer, Tunnel, Lichtkegel



**LINDBURG**
**Großstadt mit typischen Bauwerken europäischer Länder**
Highlights: Kathedrale, Brücken, Kolosseum, Hotel, Straßenbahn, Windmühlen, Helikopter



**SUNBEACH HILL**
**Längste Bleifuß-Strecke, die direkt am Meeres-Ufer entlangführt**
Highlights: Atoll, Hängebrücke, Flugzeuge, Hafengelände, Verladekräne



**SANDROCK**
**Wildwest-Szenario mit Glücksspiel-Hochburg im Las Vegas-Stil**
Highlights: Casinos, Bergwerks-Stollen, fiese S-Kurve, Helikopter, Bohrtürme



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 37 MB | Audio |

**REQUIRED**
386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Maximal 8 Spieler via Netzwerk

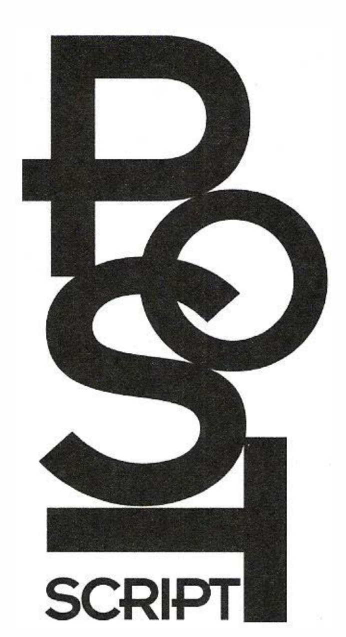


## RANKING

**Rennspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Sound | 80% |
| Handling | 90% |
| Spielspaß | 88% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Virgin |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ungenügend |




**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:**
**Computec Verlag**
**Redaktion**
**PC Games**
**Leserbriefe**
**Isarstraße 32**
**90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**

## ZENSUREN

*Hallo Rainer!*
*Um gleich auf den Punkt zu kommen: Schluß mit dieser indirekten Zensur (die deutsche Version wird leicht entschärft), die sich einige Spieleprogrammierer zwangsweise auferlegen, um einer Indizierung vorzubeugen (siehe z. B. „Command & Conquer"). Warum werden solche Spiele nicht einfach mit dem Hinweis auf der Verpackung „frei ab 18 Jahre" an den Handel abgegeben? Es sollte zu denken geben, daß in USA bzw. England kein Softwarelabel eine entschärfte Version eines Games auf den Markt bringt! Gruß an id Software, die mit der deutschen Indizierung ihrer Spiele sogar werben.*
*Euer Oliver Burkert*

*Hallo Rainer,*
*da ich nun schon seit mehr als einem Jahr die PC Games regelmäßig lese, wird es wohl Zeit, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Ich lasse die üblichen Lobeshymnen weg und komme gleich zur Sache...*
*Ich habe mir vor kurzem „Command & Conquer" gekauft und bin eigentlich sehr zufrieden mit dem Spiel. Nur eines stört mich: War es denn wirklich nötig, daß in der deutschen Version anstatt Menschen Cyborgs herumlaufen, und anstatt Blut Kühlflüssigkeit spritzt? Ich will damit nicht sagen, daß ich darauf Wert legen würde. Aber ich glaube, daß man deutschen Computerspielern ein bißchen Blut zumuten kann. Es sieht so aus, als ob die Programmierer Angst vor einer Indizierung hätten, und das haben sie ja auch nicht ohne Grund. Meiner Meinung nach sollte die BPS nicht so streng zensieren, denn wenn ich Blut auf dem Bildschirm sehe, werde ich ja nicht gleich gewalttätig. Deine Meinung dazu würde mich interessieren. Die Idee mit dem Schokoriegel finde ich übrigens gar nicht so schlecht.*
*Tschüß: Oliver Fröhlich*

**Ich dachte eigentlich, daß das Thema Gewalt und BPS abgeschlossen wäre und das Interesse daran allmählich abflaut. So kann man sich irren, was mir ca. 35 Zuschriften zum Thema „C&C" überdeutlich vor Augen führten. Ich bin wahrlich kein Anhänger der BPS, aber auch mir fällt momentan keine bessere Lösung ein. Natürlich wäre ein ebenso leuchtend roter wie zwingender Aufkleber „Um Himmels Willen nur an Personen über 18 Jahre aushändigen" die ideale Lösung, aber das ist leider im richtigen Leben nicht durchführbar. Nehmen wir ein ganz einfaches Beispiel: Die meiste Software wird in Kaufhäusern verkauft. An der Kasse von Karhof oder Kaufstatt sitzt ein Mädel, sehr genervt von den 1.266 Kunden vorher, und hat meist keine Ahnung von dem, was hier überhaupt gekauft wird. Sie sollte also auf jeder Packung nach diesem Aufkleber forsten und auch noch im Zweifelsfall überprüfen, ob der Kunde schon 18 ist. Klingt einfach, ist aber nicht durchführbar. Es würden sich noch längere Kassenschlangen bilden (Weihnachtszeit wird erst wirklich grauenhaft), was zur Folge hätte, daß mehr Personal eingestellt werden müßte, was aber keiner tut, weil es die ach so knapp kalkulierten Preise erhöhen würde. Also werden die Kaufhäuser darauf verzichten, solche Spiele ins Angebot aufzunehmen, was wiederum für die Softwarehäuser ein kräftiger Tritt in den Geldbeutel wäre. Es klingt albern, aber an solchen Kleinigkeiten können solche Sachen scheitern. Ich bin auch kein Freund der „eingedeutschten" Versionen, aber solange ich keine gangbare Lösung auf Lager habe, bin ich lieber ruhig und warte, was da von Euch kommen wird. Und ich bin ziemlich sicher, daß da noch eine Menge Material für Diskussionen kommt.**

## PRIVATSACHE

*Hallo Rainer!*
*Macht es Euch eigentlich noch Spaß Spiele zu testen und spielt Ihr auch privat am Computer, oder seht Ihr das nur als Euren Job an?*
*Viele Grüße von: Christopher Scholz*

**Natürlich schleicht sich nach einigen Jahren immer eine gewisse Routine ein. Aber wenn unser Netzwerk mal wieder nächtelang auf Hochtouren läuft und aus den verschiedenen Büros immer wieder ein „Geht klar, Sir" oder das Klingeln der Tiberium-Rafinerie tönt, bin ich mir sicher, daß nicht nur ich diesen Job nicht nur wegen des Geldes mache.**

## KÄMPFERISCH

*Hi Rainer!*
*Dies ist mein zweiter Brief in diesem Monat; aber das läßt sich einfach nicht ändern, denn jetzt muß ich mir mal Luft machen! Ich war ehrlich begeistert von dem Komponier-Wettbewerb (Artikel über Chris Hülsbeck), genauso wie von Eurer Soundkarten-Treiber-Hilfe. Entsetzt war ich allerdings davon, daß Ihr beides nur in Verbindung mit der Cover-CD anbietet!!! Wieso eigentlich versucht Ihr -würdesowiesozensiertwerden- allen Euren Lesern, die im Vergleich mit der Disketten-Version teure CD-Version Eures Käseblattes anzudrehen? Meint Ihr im Ernst, ich gebe zwei Mark mehr im Monat aus (also 24 DM im Jahr), um in den Genuß von wenigen MB wertvoller Software und einigen hundert MB Programmüll zu kommen? Richtig unverschämt finde ich es auch noch, daß Ihr Euch mit keinem entschuldigenden Wort an die Käufer Eurer Disketten wendet. Ihr versucht mit solch unterschwelligen Manipulationen, alle Leser dazu zu bewegen, sich die CD-Version zu kaufen. Das ist eine Mordsschweinerei! Ich verlange unverblümt von Dir, diesen Brief der restlichen PC Games Redaktion vorzulegen. Basta!*
*Udo Snempy*
*P.S. Tja, Ihr habt nicht nur Volltrottel als Leser.*

**Huch... nun bin ich aber vor Deinem befehlsgewohnten Ton**

**doch recht erschrocken. Ohne Dir zu nahe treten zu wollen, möchte ich Dich aber dennoch auf das (im Vergleich zur CD) recht magere Fassungsvermögen einer Diskette hinweisen. Aber das wird Dir ja sicher klar sein. Daß die CD mit zwei DM Mehrpreis teuer ist, wird von uns auch heftig bestritten, da es sich bei den zusätzlichen Programmen nicht - wie von Dir angenommen - ausschließlich um digitalen Sondermüll handelt. Könnte Deine Meinung diesbezüglich zu einem gewissen Teil aus Vorurteilen und mangelhafter Information beruhen? Ebenso beinhaltet das Mischungsverhältnis unseres Papiers keinerlei Bestandteile von Käse. Auch daß die Diskette als Datenträger zu einer aussterbenden Spezies gehört und bald vollständig von der CD verdrängt werden wird, brauche ich Dir ja genausowenig zu erklären wie die Tatsache, das CD-ROMs inzwischen schon billiger als Diskettenlaufwerke angeboten werden (DoubleSpeed ab 99 DM). Wenn Du uns erklären kannst, wie wir den Komponierwettbewerb, ein bis zwei Spieledemos, ein bißchen Shareware und was Dir sonst noch alles einfallen mag, in eine Disk quetschen können, nehme ich alles zurück. Deinen Brief habe ich, wie befohlen, der Redaktion vorgelegt. Da Du keine weitere Order hinterlassen hast, wird er da wohl immer noch liegen. Darf ich jetzt weitermachen?**

## GRUNDSÄTZLICHES

*Moin Rainer!*
*Was geht eigentlich in den Köpfen der Spielemacher vor? Nur weil DIE sich jeden Monat einen neuen Rechner zulegen können und sich die seichte Oberschicht der PC-Besitzer (der ich mit meinem 486DX2/50 leider nicht angehöre) der ständigen Prozessorrevolution ohne schmerzenden Blick auf den Geldbeutel grade noch so anpassen kann, sind (fast) alle Neuerscheinungen für „uns arme" User mit Framerates unter 70 oft lediglich die „schönste Slideshow der Welt" und SVGA ebenfalls ein Begriff aus der schönen Welt der Standbilder. Wann hört dieses Wettrüsten, Hardware-Mindestanforderung vs. Softwarepower, denn mal auf? Denn im Moment habe ich nicht vor, mir einen neuen PC zuzulegen, der dann in einem halben Jahr wieder zu langsam ist für die neuen Spiele. Ansonsten kann ich Euch nur loben und hoffen, daß Ihr nicht, wie manche Konkurrenz, lieber mit dem Preis gleichbleibt und dafür die Qualität der Ware vernachlässigt. Denn ich freu mich jeden Monat darauf, durch volle 650 MB zu forsten und eine neue Zeitschrift zu haben, die ich (leider immer noch) viel zu schnell durchgelesen habe.*
*CU, Dein Andi*

**Gratulation! Du bist eben auf eines der Grundgesetze gestoßen, die unseren Kapitalismus am Leben erhalten. Natürlich muß ein Computer in spätestens einem Jahr gnadenlos altmodisch wirken. Wo kämen wir denn da hin, wenn sich die Anwender nur alle drei bis vier Jahre einen neuen Computer kaufen würden? Wer will denn dann die armen Hardwarehändler ernähren, die jetzt schon mal kosten, wie das Hungertuch schmeckt? Kapitalismus funktioniert eben nur, wenn ein Produkt nicht nur einmal, sondern am besten ständig gekauft werden muß. Nun aber mal im Ernst: worüber beschwerst Du Dich? Offensichtlich scheint die Rechnung aufzugehen! Wenn sich High-End-Produkte nicht verkaufen ließen, würde sie niemand produzieren. Aber allem Anschein nach bekommt der Markt genau das, wonach ihm giert. Und wenn das ganze Zeug (Hardware) schon immer billiger wird (tut es tatsächlich!), muß es wenigstens öfter gekauft werden. Ja... ist mir schon klar, daß ich eben übel mit dem Hammer der Vereinfachung zugeschlagen habe. Aber seh ich das falsch?**

## PREISFRAGE

*Hallo Rainer!*
*Vor einigen Jahren, als noch ein C64 mein Zimmer schmückte, kam eine Computerzeitschrift namens Play Time heraus, die ich seit der Erstausgabe gelesen habe. Schon nach zwei Jahren ließ ein Amiga mein Zimmer in neuem Glanz erstrahlen, und eine neue Computerzeitschrift, Amiga Games, machte sich auf meinem Schreibtisch breit. Als ich schließlich stolzer Besitzer eines DX4/75 wurde, war für mich klar, daß nichts anderes als die PC Games ins Haus kommt. Leider mußte ich eine schlechte Erfahrung mit Euch machen! Es geht um die Ausgabe 6/95. Auf der CD-ROM tauchte immer die Meldung „Schreib Lese Fehler auf Laufwerk d:" auf. Nachdem ich die CD bei einem Freund probiert und den gleichen Fehler festgestellt habe, schickte ich Euch die CD mit dem Garantie-Coupon und einer kurzen Fehlerbeschreibung zu. Es dauerte nicht lange, da kam mein Päckchen ungeöffnet, mit dem Stempel „Annahme verweigert" versehen zurück. Dieser Spaß hat mich 16,80 DM gekostet. Also habe ich einen Brief an Euch geschrieben, in dem ich um Stellungnahme zu diesem Vorfall gebeten habe. Zwar habe ich nach einer Woche eine voll funktionstüchtige CD bekommen, doch ohne Kommentar zu diesem Vorfall. Insgesamt hat mich diese PC Games 27,30 DM gekostet (PC Games 9,50 + Päckchen 16,80 + Brief 1,-), ich hoffe, daß es nur ein Mißverständnis oder so etwas in der Art war und Du mir alles erklären kannst. Sonst kann aber alles beim alten bleiben.*
*Mit besten Grüßen: Adam P.*

**Natürlich kann ich Dir alles erklären. Du hast das Päckchen unfrei zu uns geschickt, worauf es natürlich nicht angenommen wurde. Schon sehr oft schickten „witzige" Zeitgenossen allerlei „lustige" Sachen an uns. Ist ja so einfach, wenn die Gebühr der Empfänger zahlt. Weder wir noch andere nehmen unfreie Sendungen an. Zur Verdeutlichung: Du hast Dir die neue Heino-CD gekauft und daheim einen üblen Kratzer bemerkt. Selbstverständlich tauscht Dir das Geschäft die CD um, doch wenn Du Deine Fahrtkosten zu dem Laden erstattet haben willst, wirst Du höchstens Gelächter ernten. Tut mir leid, aber ich habe die Spielregeln nicht erfunden. Es gibt sogar Verlage (sie verkaufen ein Heft mit einer Shareware-CD), die eine Reklamation nur annehmen, wenn ein frankierter Rückumschlag (!) noch mit beiliegt. Aber wenigstens fällt Dein Brief noch in meine „Spiel-für-Leserbrief-Phase". Ich hoffe, das tröstet Dich ein wenig über Deinen Verlust hinweg. Übrigens kommt das Game in den nächsten Tagen ausreichend frankiert bei Dir an!**

## DER WAR'S

*Mit größter Ehrerbietung begrüße ich Sie, Herr Rainer! Ich habe keinerlei Kritik an der Lektüre, dennoch mißbillige ich die Weise, wie Sie über Ihren leitenden Redakteur reden. Meiner Meinung nach ist es äußerst unfair, einen wunderbaren Menschen wie Herrn Menne als Oliver „der war's" Menne zu bezeichnen und ihn dadurch psychisch labil zu machen. Er hat etwas Besseres verdient! Herr Menne ist schließlich die Person, die durch ihr eindringliches Lächeln auf der ersten Seite den Leser ermutigt, vielleicht Trost spendet oder einfach glücklich macht. Ein riesiges Oliver Menne-Bild als Cover wäre das Schönste, was sich ein intellektueller Leser vorstellen kann. Es wird zwar nie geschehen, aber es ist ja noch nicht aller Tage Abend. Wie dem auch sei: ist Ihnen schon einmal aufgefallen, daß fast alle Leserbriefe mit „Hallo Rainer / Hi Rainer" beginnen? Es muß doch möglich sein, andere Synonyme für die Begrüßung zu nehmen. Es würde besser aussehen und Ihren Lesern ein Stück deutsches Sprachgut geben. Das war's auch schon, aber ich finde, es mußte einmal gesagt werden. Ich verabschiede mich hiermit und wünsche eine baldige Entschuldigung in Sachen Menne.*
*MfG: Lars Haberland*

Sehr geehrter Herr Haberland,
einem Beinamen wie z. B. „der war's" eine ausschließlich negative und/oder ehrenrührige Konnotation zuzuweisen, halte ich für einen überaus verfrühten Trugschluß. In jedem Spitznamen zeigt sich auch ein gewisser (meist nicht unerheblicher!) Prozentsatz an Zuneigung und Achtung, der - wie es eben unter Männern üblich ist - mit einem derben Scherz geäußert wird. Daraus eine Mißachtung meinerseits zu meinem leitenden Red abzuleiten, ist inkorrekt. Ich bitte Sie auch zu beachten, daß genannter Beiname nicht nur im negativen - nein - auch im positiven Sinne angewandt wird, da ich mir durchaus im klaren darüber bin, daß der Verkaufserfolg unserer Publikation, und somit auch ein Sichern meiner Zahlungsfähigkeit, nicht zuletzt auch auf der Arbeit eines O. „der war's" Menne beruht. In der Hoffnung, damit dieses Thema zufriedenstellend abgehandelt zu haben, würde ich es an dieser Stelle ebensogern wie irreversibel beenden. Nachträglich bemerken möchte ich noch, daß die zweifellos ebenso häufig gebrauchte wie unoriginelle Anrede bei mir keinerlei Mißfallen erregt, da sie nur als „Einstiegsformel" zu verstehen ist, was bei allen anderen Grußformen ebenso üblich ist. Das Stück „deutschen Sprachgutes" wird dadurch nicht beeinträchtigt, auch wenn es nicht zwangsläufig ein Gutes ist, was aber wiederum ein ganz anderes Thema wäre, zu dessen Abhandlung mir momentan leider Lust und Platz fehlen - genau in dieser Reihenfolge. Mit vorzüglicher Hochachtung: RR



## QUERBEET

*Hallo Rainer!*
*Hilfe! Jetzt ist es passiert: eine der letzten Konstanten des so bewegten PC-Marktes ist verlorengegangen. Als ich vor einigen Wochen erfuhr, daß Mechwarrior 2 im Geschäft zu haben sei, bekam mein Weltbild schon einen ordentlichen Knacks, aber nun das: Stonekeep ist fertig! Nein - das darf nicht sein! Nicht Stonekeep, jenes Programm, das ich schon in meiner ersten PC Games (1/94) bestaunte und das mir in allen Messeberichten ein treuer Begleiter war. Nicht jenes Programm, das, schon längst aufgegeben, jede Einstellungsdrohung überstand! Kann man die Fertigstellung noch verhindern? Es soll doch in der nächsten PC Games heißen: „over 5 years of making". Nuuun gut (bitte deutliches Räuspern dazu denken), lassen wir das. Gehen wir zu den klassischen Punkten eines Leserbriefs über.*
*1. Wo wir gerade über diverse Beilagen diskutieren: wie wäre es, wenn Ihr statt Schokoriegel etwas Nützliches wie kleine Mauspadteile zum Zusammenpuzzeln beilegt - eine Hülle für die Cover-CD würde auch schon genügen.*
*2. Da man immer wieder auf die Forderung trifft, ein Bild von Dir zu veröffentlichen, was ich übrigens gar nicht für so erstrebenswert halte, muß ich wohl auf folgendes hinweisen: In der Ausgabe 9/95 (Seite 8) findet sich ein Bild, in dem recht deutliche Hinweise auf die Identität jenes sich auf dem Stuhl flegelnden Menschen zeigen - interessante Wandverzierung übrigens.*
*3. Was die in letzter Zeit häufiger angesprochene Imbißbude ums Eck angeht - irgendwie scheinen Softwaremagazine häufiger über derartige Einrichtungen zu verfügen. Jedenfalls wurde in den seligen Zeiten der ASM (mögesieinfriedenruhen) in deren Feedback ein derartiges Etablissement auch des öfteren erwähnt.*
*Ansonsten viel Spaß in der Redaktion: Fabian*

**Was denkst Du, wie erschüttert wir erst waren! Wir mußten die Verpackung von Stonekeep erst mehrmals berühren, um sicher zu sein, keiner optischen Täuschung oder einer Freudschen Fehlleistung aufgesessen zu sein.**
**1. Da ich erst neulich einen Trackball zertreten habe (manche Leserbriefe sind absolut nicht frei von Nebenwirkungen!), schicke ich Dir statt eines Spiels gerne ein Trackballpuzzle nebst einigen (leeren) CD-Hüllen.**
**2. Genannte Zeichnung entspricht mehr der Phantasie von „Independent Art" als der Wirklichkeit und schmeichelt zudem ganz fürchterlich. Laut Aussage meines Chef Reds ist mein Büro auch nicht so ordentlich.**
**3. Das harte Leben eines Redakteurs spielt sich eben zwischen Büro, Geldautomaten und Imbißbude ab.**

## PC Games hilft!

Es freut mich, daß unsere neue Rubrik bei unseren Lesern so gut ankommt. Wenn auch Sie das eine, oder andere Problemchen, mit der einen oder anderen Firma haben, melden Sie sich bei uns auch weiterhin. Etliche dieser „Mißverständnisse" konnten wir aus der Welt schaffen. Leider klappt das nicht immer. Ein Leser bestellte beispielsweise bei einem Versender ein Spiel per Vorkasse, erhielt aber innerhalb von acht Wochen keine Lieferung. Laut Firma kam nie eine Bestellung an und leider war es dem Leser innerhalb von zwei Wochen nicht möglich mir eine Bestätigung der Vorkasse (Bescheinigung des Einschreibens, Abbuchung vom Konto, oder Einlösung des V-Schecks) zukommen zu lassen. In so einem Fall müssen wir natürlich passen. Wenn Sie behaupten, per Vorkasse bezahlt zu haben, glauben wir Ihnen das natürlich, aber Sie sollten es auch nachweisen können. Auch einem anderen Leser konnten wir nicht helfen, sie ist schlicht auf eine Briefkastenfirma hereingefallen und braucht nicht uns, sondern einen Anwalt. Bedauerlicherweise war auch der Fall einer anderen Leserin ein sinnloses Unterfangen. Sie wurde von einem Angestellten einer namhaften Kette von Computerläden in einer Art und Weise angesprochen, daß sich selbst mir noch die Nackenhaare sträubten. Natürlich stellte der junge Mann den Fall bei meinem Anruf ganz anders dar. Zwar ist er bei meinem Anruf merklich erschrocken, aber recht viel mehr konnten wir hier leider auch nicht erreichen. Ein ziemlich sinnloses Unterfangen ist es auch immer, wenn bestimmte Eigenschaften einer Soft - oder Hardware nur mündlich zugesichert wurden und danach eben jene Eigenschaft schmerzlich vermißt wird. Wenn jemand einen Prozessor (DX4/100) kauft und der Verkäufer heilige Eide schwört, daß er ganz einfach gegen seinen, bisher vorhandenen, 486SX/25 auszutauschen wäre, haben wir einen Fall für die Kirche, aber nicht für uns, da laut diesem Schwatzmatiker nie diesbezügliches Verkaufsgespräch statt gefunden hat. Hier kann ich mir zwar meinen Teil denken, aber zu meinem Leidwesen nicht handeln.
Eine Bitte habe ich auch noch zum Schluß: Geben Sie immer in Ihrem Schreiben eine Telefonnummer (wenn möglich mit den Zeiten, wann man Sie am besten erreichen kann) an, da eigentlich so gut wie immer noch Fragen auftauchen. Diese per Anschreiben zu klären kostet unnötig viel Zeit.
Rainer Rosshirt

**Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen. Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form**
**Computec Verlag:**
**Redaktion PC GAMES.**
**Kennwort: Ärger?**
**Isarstraße 32-34**
**90 451 Nürnberg**

# Chartbreaker

**Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.**

**1** Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

**2** Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

| Spiel | Finde ich interessant: | Werde ich kaufen: |
|---|---|---|
| 1602 | ❑ | ❑ |
| Arcade America | ❑ | ❑ |
| Assault Rigs | ❑ | ❑ |
| Conquest of the New World | ❑ | ❑ |
| Cybermage | ❑ | ❑ |
| Descent 2 | ❑ | ❑ |
| Dragon Dice | ❑ | ❑ |
| Dungeon Keeper | ❑ | ❑ |
| Extreme Pinball | ❑ | ❑ |
| Hardball 5 | ❑ | ❑ |
| Pax Imeria 2 | ❑ | ❑ |
| Pro Pinball 3D | ❑ | ❑ |
| Quest for Shannara | ❑ | ❑ |
| Realms of the Haunting | ❑ | ❑ |
| Ripper | ❑ | ❑ |
| Shellshock | ❑ | ❑ |
| Teamchef | ❑ | ❑ |
| The Mummy | ❑ | ❑ |
| Toonstruck | ❑ | ❑ |
| Ultima 9 | ❑ | ❑ |
| Urban Decay | ❑ | ❑ |
| Warcraft 2 | ❑ | ❑ |
| Z | ❑ | ❑ |

**3** Welchen Rechner besitzen Sie?

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

**4** Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

**5** Welches Genre interessiert Sie am meisten?

❑ Beat \`em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action
❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel
❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run
❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssimulation ❑ Interaktiver Film
❑ Sonstiges: ____________

**6** Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ____________

**Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 12/95 heißt Florian Preuß und bekommt von uns ein PC-Spiel für sein System.**

**7** Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: ________

**8** Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

____________

**9** Was gefällt Ihnen weniger?

____________

____________

**10** Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: ________

**11** Wie alt sind Sie?

____ Jahre

**12** Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. ________ DM

**13** Sind Sie?

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname ____________

Straße ____________

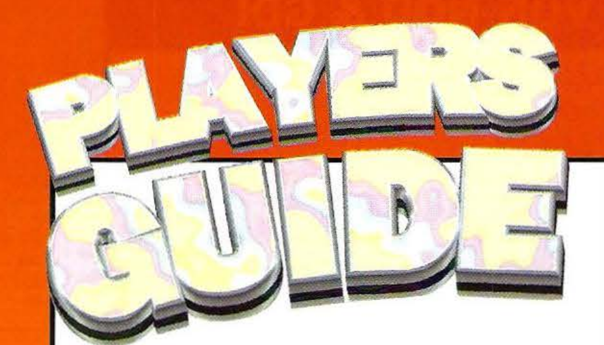
Wohnort ____________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC GAMES**
**Kennwort: Chartbreaker**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**



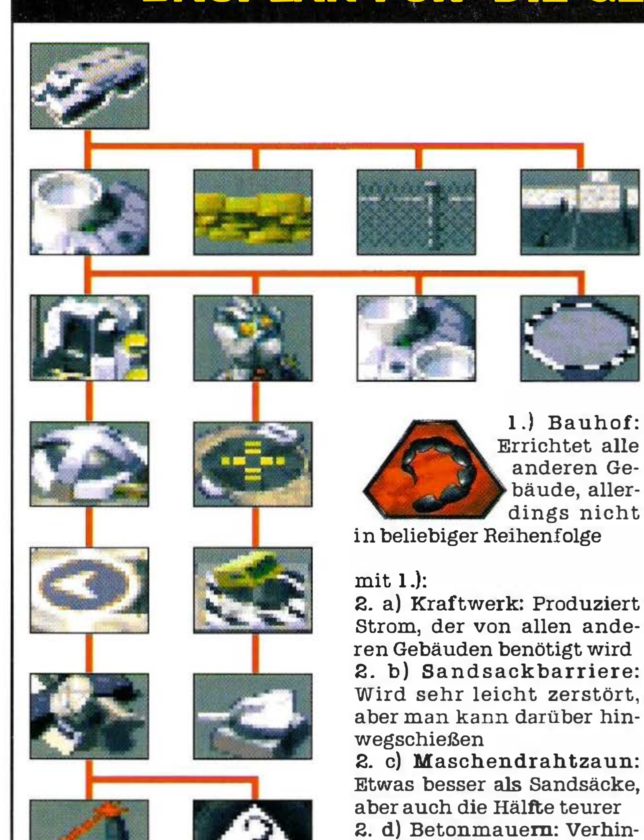


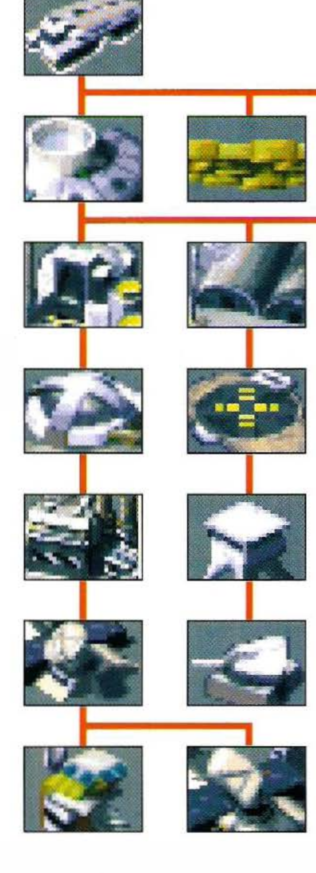




DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 1/96

# COMMAND & CONQUER

## BAUPLAN FÜR DIE GEBÄUDE VON NOD & GDI





1.) Bauhof: Errichtet alle anderen Gebäude, allerdings nicht in beliebiger Reihenfolge

mit 1.):
2. a) **Kraftwerk:** Produziert Strom, der von allen anderen Gebäuden benötigt wird
2. b) **Sandsackbarriere:** Wird sehr leicht zerstört, aber man kann darüber hinwegschießen
2. c) **Maschendrahtzaun:** Etwas besser als Sandsäcke, aber auch die Hälfte teurer
2. d) **Betonmauern:** Verhindert direkten Beschuß dahinterliegender Ziele, schwer zu zerstören

mit 2. a)
3. a) **Tiberium-Raffinerie:** Verarbeitet und speichert Tiberium. Mit der Raffinerie bekommt man einen Sammler
3. b) **Hand von NOD:** Produziert alle Infanterie-Einheiten; erlaubt ferner die Errichtung einiger Bauwerke
3. c) **Großkraftwerk:** Produziert erheblich mehr Energie als das normale Kraftwerk und hält auch mehr aus
3. d) **Werkstatt:** Kann beschädigte Fahrzeuge und Helis reparieren; wird zum Bau einiger Fahrzeuge benötigt

mit 3. a)
4. a) **Funk- und Radarzentrale:** Karte kann angewählt werden, der Bau von Obelisken und dem Tempel ist möglich
4. b) **Tiberium-Silo:** Kann bis zu 1.000 Tiberium-Einheiten speichern, wird aber sehr schnell zerstört
4. c) **Flugfeld:** Sämtliche Fahrzeuge müssen über das Flugfeld eingekauft werden

mit 3. b)
5. a) **Geschützturm:** Sehr gute Basisverteidigung gegen Fahrzeuge, jedoch keine Abwehr gegen Helis etc.
5. b) **Heliport:** Bestückt die Angriffshubschrauber wieder mit Muni; ermöglicht Bau von Helis
5. c) **Flarak:** Verteidigung gegen alle Luftangriffe; mit zwei Flaraks kann man einen Heli auf einmal zerstören

mit 4. a)
6. a) **Obelisk des Lichts:** Basisverteidigung mit hoher Reichweite und großem Schaden; ermöglicht Bau von Raketenwerfern
6. b) **Tempel:** Erlaubt den Abschuß von Atomraketen, ermöglicht Bau von C-Kriegern, Kommandobots und Baufahrzeugen

1.) Bauhof: Errichtet alle anderen Gebäude, allerdings nicht in beliebiger Reihenfolge

mit 1.):
2. a) **Kraftwerk:** Produziert Strom, der von allen anderen Gebäuden benötigt wird
2. b) **Sandsackbarriere:** Wird sehr leicht zerstört, aber man kann darüber hinwegschießen
2. c) **Maschendrahtzaun:** Etwas besser als Sandsäcke, aber auch die Hälfte teurer
2. d) **Betonmauer:** Verhindert direkten Beschuß dahinterliegender Ziele, schwer zu zerstören

mit 2. a)
3. a) **Tiberium-Raffinerie:** Verarbeitet und speichert Tiberium. Mit der Raffinerie bekommt man einen Sammler
3. b) **Kaserne:** Produziert alle Infanterie-Einheiten; erlaubt ferner die Errichtung einiger Bauwerke
3. c) **Großkraftwerk:** Produziert erhblich mehr Energie als das normale Kraftwerk und hält auch mehr aus
3. d) **Werkstatt:** Kann beschädigte Fahrzeuge und Helis reparieren; wird zum Bau des Mammuts benötigt

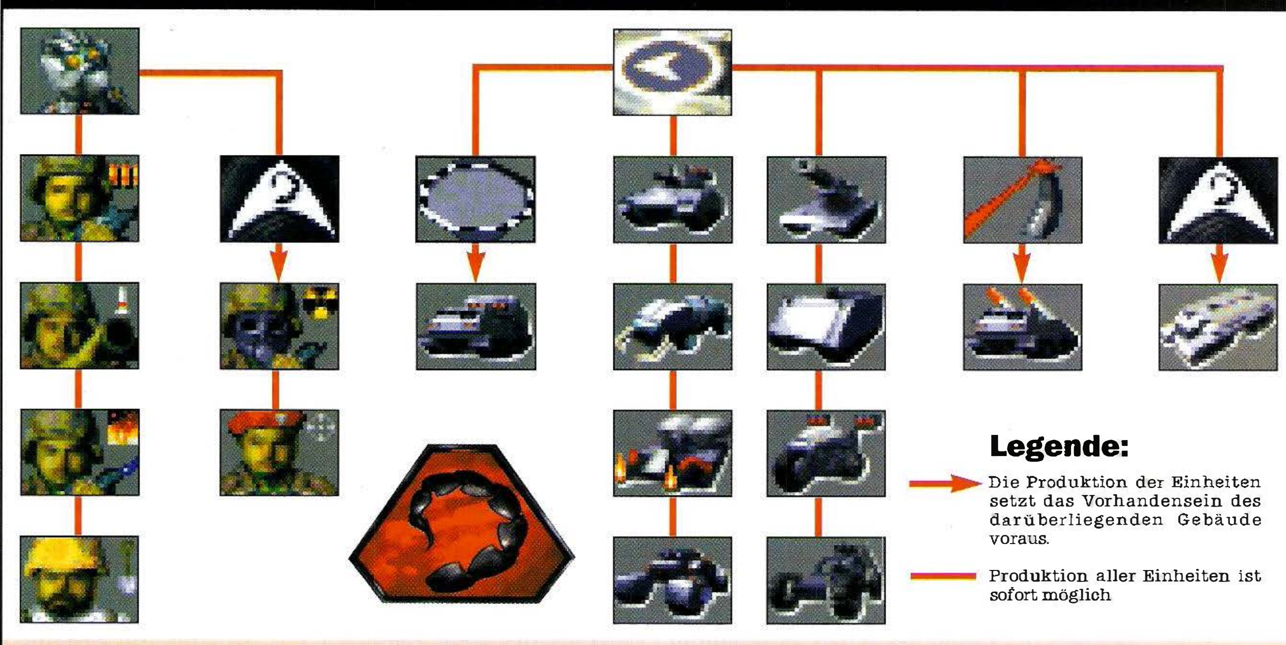
mit 3. a)
4. a) **Funk- und Radarzentrale:** Karte kann angewählt werden, Bau von Befestigungstürmen und der Kommunikationszentrale ist möglich
4. b) **Waffenfabrik:** Hier werden alle Fahrzeuge gebaut
4. c) **Tiberiumsilo:** Kann bis zu 1.000 Tiberium-Einheiten speichern, wird aber sehr schnell zerstört

mit 3. b)
5. a) **Wachturm:** Schlechte Basisverteidigung, nur gegen Infanterie geeignet
5. b) **Heliport:** Bestückt die Orcas wieder mit Raketen; ermöglicht Bau von Helis

mit 4. a)
6. a) **Befestigungstürme:** Gute Basisverteidigung gegen Luft- und Bodentruppen, schießt schlecht in Felder unmittelbar daneben
6. b) **Kommunikationszentrale:** Erlaubt Einsatz des Ionenwerfers, ermöglicht Bau von Stahlhagel, Kommandobot und Baufahrzeug

# COMMAND & CONQUER

## BAUPLAN FÜR DIE EINHEITEN VON NOD & GDI




***Einheitenbau möglich ...***

...mit Hand von NOD:
- Schütze
- Rak-Zero
- Flamme der Läuterung
- Invasor

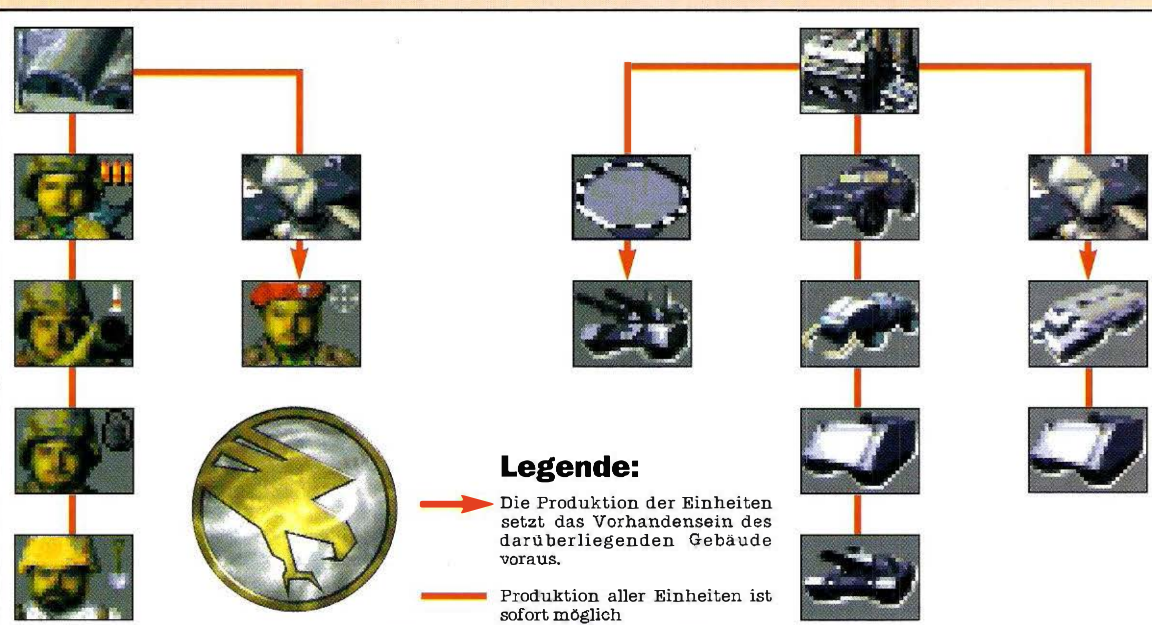
...mit Flugfeld:
- Faust von NOD
- Mantel des Schweigens
- Fackel der Erleuchtung
- BMT (nur Mehrspieler-Modus)
- Kampfbuggy
- Sammler
- Hammer der Gnade
- NOD-Mot

...mit Flugfeld und Obelisk:
- Raketenwerfer (nur Mehrspieler-Modus)

...mit Flugfeld und Werkstatt:
- Stahlhagel (nur Mehrspieler-Modus)

...mit Flugfeld und Tempel:
- mobiles Baufahrzeug (nur Mehrspieler-Modus)

...mit Hand von NOD und Tempel:
- C-Krieger (nur Mehrspieler-Modus)
- Commandobots (Mehrspieler-Modus)




***Einheitenbau möglich ...***

...mit Kasernen:
- Schütze
- Rak-Zero
- Grenadier
- Invasor

...mit Waffenfabrik:
- M1A1
- BMT
- Wüstenjäger
- Sammler

...mit Waffenfabrik und Werkstatt:
- Mammut

...mit Waffenfabrik und Kommunikationszentrale:
- mobiles Baufahrzeug
- Stahlhagel

...mit Kasernen und Kommunikationszentrale:
- Kommandobots (nur Mehrspieler-Modus)

# COMMAND & CONQUER

## KOMPLETTLÖSUNG DER NOD-MISSIONEN

***Wer nach erfolgreichem Abschluß der GDI-Missionen meinte, ebenso leichtes Spiel als NOD-Commander zu haben, täuschte sich gewaltig. Mit diesen Tips dürfte alles etwas einfacher werden, zumindest sparen Sie sich viel Erkundungsarbeit und müssen nicht erst zahllose Wege ausprobieren, deren Mißerfolge unfairerweise vorprogrammiert sind.***

### ALLGEMEINE TIPS:

Grundsätzlich gilt für NOD-Einheiten das gleiche wie für die GDI-Bots und-Fahrzeuge. Als Bruderschaftsmitglied verfügt man trotzdem über einige weitere Möglichkeiten.

### NOD-EINHEITEN



#### 1. Infanterie

Das NOD-Äquivalent zu den Granatwerfern sind die Flammenwerfer und später die C-Krieger. Letztere halten noch mehr aus und richten gehörig Schaden an. Im Einsatz ergibt sich aber ein großer Unterschied, diese Bots sollte man immer als Einzelgänger losschicken, da sie sich sonst gegenseitig verletzen.



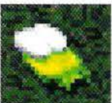
#### 2. Hammer der Gnade

Diese Artilleriegeschütze dienen hervorragend der Verteidigung der eigenen Basis sowie dem Angriff in einem größeren Verband. Ohne Begleitfahrzeuge oder Infanterie sind sie aber schlecht geeignet, da ihre Geschwindigkeit zu wünschen übrig läßt und sie beim ersten Kratzer den Geist aufgeben.



#### 3. NOD-Mots

Die schnellen, mit Raketen bestückten Motorräder sind wie für einen schnellen „Hit and Run"-Auftrag gemacht. Bevorzugt kann man damit feindliche Sammler vernichten, die Karte erkunden und eigene Einheiten schnell gegen Luftangriffe unterstützen.



#### 4. Fackel der Erleuchtung

Ein rollender Flammenwerfer? Scheint besonders effektiv gegen leichte Fahrzeuge und Infanterie zu sein. Weit gefehlt. Mit der normalen Faust von NOD kann man Infanterie genauso überrollen, sie hat eine größere Reichweite, richtet mehr Schaden auf gepanzerte Fahrzeuge an, ist billiger, und man läuft nicht Gefahr, eigene Einheiten mitzuverletzen.



#### 5. Raketenwerfer

Noch besser als die Hammer der Gnade sind die Raketenwerfer. Da die NOD-Geschütztürme nur sehr wenig Schaden anrichten, stellen Raketenwerfer eine sehr gute zusätzliche Basisverteidigung in späteren Spielen dar. Auch als Bestandteil einer größeren Armee sind sie sehr effektiv.



#### 6. Mantel des Schweigens

Für den Einsatz dieser hinterhältigen Waffe gilt das gleiche wie für die NOD-Mots. Nur kann man so noch gezielter erkunden und Schwachstellen des Gegners ausnützen. Vorsicht: Mantel des Schweigens halten nicht sehr viel aus, also nur kurz angreifen und wieder zurückziehen, für eine größere Schlacht gibt es effektivere Mittel. Zwar kann man Infanterie überrollen, aber die Bots schießen noch einmal, bevor sie zu Schrott gestampft werden. Von einigen Ausnahmen abgesehen, sollte man diesen kostbaren Einheiten lohnendere Ziele geben. Die Tarnfunktion erlaubt besonders den Angriff auf Orcas. Man fährt in die feindliche Basis und beschießt die Helis am Boden. Steigen sie dann in die Luft, bricht man den Angriff ab. Dieses Spiel läßt sich beliebig wiederholen, bis die Orcas zerstört sind.

#### NOD-Verteidigung

Das große Problem einer erfolgversprechenden NOD-Verteidigung liegt in der Luftabwehr. GDI-Bomber werden in so ziemlich allen späteren Missionen Angriffe auf die Basis oder Armeen fliegen, die man mittels einzelner Flaraks nicht stoppen kann. Der Computer fliegt meist ein und dasselbe Ziel an, bis dieses zerstört und nicht wieder aufgebaut wird. Die Bomber kommen dabei immer aus der gleichen Richtung. Unter diese Einflugschneise baut man nun, in etwa fünf Feldern Abstand zum Ziel, mehrere Flaraks. Alternativ kann man auch Rak-Zeros und NOD-Mots aufstellen. Diese Verteidigung baut man so lange aus, bis die Bomber jedesmal abgefangen werden.
Geschütztürme und Obelisken des Lichts bekommt man erst in späteren Missionen. Sobald man aber die Geschütztürme bauen kann, sollte man dies auch tun. Sie sind aus Kostengründen jedem anderen Gebäude und jeder Einheit weit überlegen. Verkauft man sie schließlich (spätestens kurz bevor sie explodieren), bekommt man meistens sogar noch zwei Infanteristen. Auf diese Weise lassen sich die Schützen allgemein sehr preiswert herstellen (125 für zwei anstatt 200!). Ebenso kann man damit Verteidigungsstellungen problemlos knacken, indem man einfach in die feindliche Basis baut. Damit die Türme auf Gebäude schießen, muß man sie allerdings erst aktivieren. Von den Obelisken sollte man nur einen für die kritischste Stelle bauen, da sie sehr wenig Schaden vertragen und mehr Energie, als ein Großkraftwerk produziert, verschlingen. Allerdings kann man mit ihnen normale Bäume (keine Blütenbäume) und damit ansonsten permanente Hindernisse, problemlos entfernen.
Ein ziemlich blöder, aber sehr effektiver Trick ist das Bauen von Sandsackbarrieren. Mit ihnen kann man den Computer in seiner Basis einschließen, da er auf Sandsäcke nicht das Feuer eröffnet! Mit der Zeit werden sich zwar sehr viele Fahrzeuge dahinter sammeln, die man aber durch Hammer der Gnade und ähnliche Einheiten mit großer Reichweite ohne Gegentreffer zerstören kann. Nachdem man also die Karte erkundet hat, sichert man sich so die Tiberiumfelder, verhindert Angriffe des Computers und kann in Ruhe eine Streitmacht aufstellen.

#### Die Missionen von NOD

Hier ist jeweils nur eine von teilweise bis zu drei möglichen Missionen beschrieben. Speichern Sie also kurz vor Ende jeder Mission ab, um im Notfall, wenn Sie sich in der afrikanischen Geographie nicht so gut auskennen, ohne größere Probleme die richtige Mission wählen können. Oftmals sind die Missionen nahezu identisch und nicht unbedingt schwieriger, aber so spart man sich doch jede Menge harte Arbeit und geht gleich zum Spaß des Spiels über.

#### 1. Mission

Ihre Aufgabe ist es, den Überläufer Nikumba zu töten. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie zuerst nach Süden und dann nach Westen gehen und anschließend nach Norden über die Brücke. Nun befinden Sie sich im Dorf. Schalten Sie die restlichen GDI-Einheiten aus. Auf einer kleinen Anhöhe im Norden des Dorfes steht der Verräter, dem man die passende Strafe zukommen läßt...

# COMMAND & CONQUER

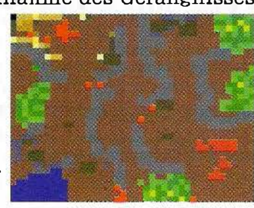
## KOMPLETTLÖSUNG DER NOD-MISSIONEN

### 2. Mission: El-Aiamein

Sie befinden sich in Ägypten, um eine Basis zu errichten. Mit Hilfe dieser Basis sollen Sie das Land aus dem Würgegriff der GDI befreien. Bauen Sie Ihre Basis auf und fördern Sie Tiberium. Stellen Sie eine schlagkräftige Armee auf, damit Sie die GDI-Basis im Westen angreifen können.

### 3. Mission: Al Ubayyid oder Kafia Kingi

Diese beiden Missionen sind nahezu identisch. In diesem Einsatz soll man ein Gefängnis erobern, in dem ein politischer Feind der GDI festgehalten wird. Errichten Sie Ihre Basis und bauen Sie eine Armee auf. Auch hier kann man mit etwas Glück den Sammler der GDIs links unten erwischen. In diesem Fall kann man mit einer kleinen Armee schon von unten den Auftrag erfüllen. Vergessen Sie nicht, daß Sie auch Invasoren für die Einnahme des Gefängnisses brauchen. Führen Sie die Invasoren jedoch im Hintergrund, da diese leicht verwundbar sind. Die Basis wird von Wachtürmen verteidigt, die man mit Rak-Zeros ohne Gegentreffer zerstören kann. Erst wenn der Zugang zur Basis gesichert ist, sollten die Invasoren auf das Gefängnis zustürmen.



### 4. Mission: Mao

Diesmal sollen Sie ein kleines Dorf im Nordwesten des Tschad zerstören, damit es nicht mehr als Nachschublager der GDI dienen kann. Gemeinsam rückt man mit allen Einheiten langsam vor. An der zweiten Brücke muß man sehr vorsichtig sein, dort kommt einem ein BMT entgegen (Infanteristen nach hinten). Zuerst sollte man alle GDIs ausschalten und dann das Dorf zerstören.

### 5. Mission: Mauretanien



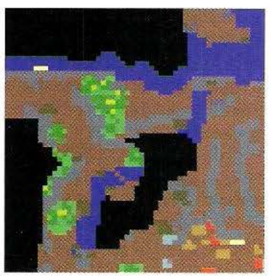
Das ist die erste Mission, in der die GDIs massiv ihre Luftwaffe einsetzen. Die eigene Basis verteidigt man demnach wie oben erklärt mit Flaraks. Mit etwas Geschick kann man den Sammler des Computers links unten erwischen. Oben links kann man auch die Sandsackbarriere des Computers aufbrechen und mit einem Invasor seinen Bauhof einnehmen. Das restliche Gefecht ist eine Kleinigkeit.

### 6. Mission: Benin

Die GDI hat einen Nuklearsprengsatz nach Benin gebracht (die anderen beiden Missionen sind ähnlich), um die Politik zu beeinflussen. Sie müssen den Sprengsatz aus der Basis entwenden und mit einem Transporthubschrauber entfliehen. Zuerst bewegt man die Einheiten nach unten und rechts um den See herum. Oben geht es über die Brücke weiter nach rechts in die GDI-Basis. Der Einfall in die Basis ist eigentlich nicht so schwer. Mit fast allen Einheiten startet man einen Scheinangriff, während sich ein Fahrzeug den Sprengsatz schnappt und nach rechts unten die Basis verläßt. Die restlichen Einheiten kann man und müssen sich wohl opfern. Gleich unterhalb der Basis sieht man das Leuchtfeuer, neben dem der Helikopter landet. Die Mission ist beendet, wenn ein beliebiges Fahrzeug das Feuer erreicht (es muß nicht das sein, das den Sprengsatz erwischt hat).

### 7. Mission: Zentralafrikanische Republik

Mit zwei getrennten Verbänden beginnt man die Mission. Zuerst erkämpft man sich mit den Fahrzeugen den Weg bis zur GDI-Basis, hält jedoch vorher an. Nun läßt man die Infanterie folgen. Besondere Vorsicht ist wieder mit den Invasoren geboten. Dann beginnt man mit dem Angriff auf die Basis. Die Fahrzeuge schickt man voraus, das Fußvolk kommt nach. Die Wachtürme müssen dabei ausgeschaltet werden, damit die Invasoren heil an ihre Gebäude kommen. Man übernimmt am besten den Bauhof, die Kasernen, den Heliport und die Raffinerie (wenn der Sammler gerade hineingefahren ist). Jetzt kann man in Ruhe Tiberium ernten und die restliche Basis übernehmen, indem man Invasoren produziert. Das Raketenboot versenkt man einfach mit dem Orca oder ein paar M1A1-Panzern. Anschließend muß man nur noch das Dorf oberhalb des Flusses dem Erdboden gleichmachen. Dabei zerstört man als erstes den Rak-Zero, um kein Risiko mehr einzugehen.



### 8. Mission: Kinshasa



Die paar Einheiten vom Anfang bewegt man vorsichtig nach rechts, wo man einen Panzer und ein paar Granatwerfer beseitigen muß. Anschließend verkauft man den Bauhof (vorher speichern, damit auch sicher ein Invasor herauskommt), produziert einen Invasor und steigt mit ein bis zwei anderen Infanteristen in den Transport-Heli. Gleich unten landet man am Leuchtfeuer und nimmt den Bauhof und die Raffinerie (wenn der Sammler gerade ablädt) ein. So nach und nach baut man mehr Invasoren und nimmt die ganze Basis ein (außer das Kraftwerk, unrentabel!). Zur Verteidigung errichtet man vor der Basis zwei bis drei Wachtürme. Diese werden dann auch bevorzugt von den Bombern des Computer aufs Korn genommen. Mit dem Sandsacktrick kann man dann ganz leicht die gesamte restliche Karte kontrollieren. Es müssen nur die drei Durchgänge unten rechts, in der Mitte und links oben blockiert werden. Schließlich baut man viele M1A1-Panzer und einige Rak-Zeros (gegen die Orcas) und stürmt die feindliche Basis links unten.

### 9. Mission: Luxor



Man steuert den Kommandobot vorsichtig nach unten links. Anstürmende Infanterie kann man schon aus großer Entfernung beseitigen, und so dürfte es kein Problem sein, links oben zur Brücke zu gelangen. Mit den Einheiten dort bewegt man sich am linken Bildschirmrand nach unten. Dem Tiberiumfeld weicht man dabei so gut es geht aus. Wenn man unterwegs einem Fahrzeug begegnet, bekämpft man es mit den Rak-Zeros. Ganz unten steht eine verlassene Basis, die man sogleich in Besitz nimmt. Jetzt muß „nur" noch der erste Angriff der GDIs abgewehrt werden, und der Sieg ist sicher. Man kann auch hier wieder mit dem Sandsacktrick arbeiten und anschließend Geschütztürme in die GDI-Basis rechts oben in der Ecke bauen. Auf keinen Fall sollte man die Errichtung von einigen Flaraks vergessen, um die Bomber und Orcas abzuwehren. Der Rest ist ein Kinderspiel.

# COMMAND & CONQUER

## KOMPLETTLÖSUNG DER NOD-MISSIONEN

### 10. Mission: Angola

In einem Forschungslabor in Angola entwickelt die GDI einen Ionenstrahler. Ihre Aufgabe ist es, den Entwicklungsprozeß zu stoppen, indem Sie das Labor finden und den verantwortlichen Wissenschaftler zur Rechenschaft ziehen. Mit seinem gesamten Trupp bewegt man sich nach rechts oben am See entlang. Alle gesichteten GDI-Einheiten müssen sofort vernichtet werden. Dann befiehlt man seinen Zug nach unten, wobei man von der GDI-Basis links genügend Abstand hält. Ganz unten befindet sich das Labor auf einer Insel, der Wissenschaftler hält sich in dessen Nähe auf. Ein leichtes Ziel für den Kommandobot.

### 11. Mission: Namibia



Bei dieser Mission startet man wieder von zwei Punkten aus. Die Infanteristen links oben steuert man nach unten und läßt sie dort vorläufig stehen. Mit der gesamten Truppe rechts unten stößt man nach links vor, wobei man sich möglichst am unteren Rand hält. Erst wenn man am linken Kartenrand angelangt ist, bewegt man die Einheiten hoch zum Fluß und versenkt das Raketenboot. Die Hammer von NOD können dann die Wachtürme unter Beschuß nehmen. Sobald diese zerstört sind, läuft man mit den Infanterie-Truppen von oben in die Basis und nimmt sie ein (Raffinerie und Bauhof zuerst!). Der Eingang zur Basis wird dann immer noch von den Hammern von NOD am anderen Flußufer geschützt. Mit den Infanteristen zerstört man die Kirche im Dorf links unten, wo man eine Kiste mit 2.000 Einheiten findet. Nun kann man in relativer Ruhe seine Basis auf- und ausbauen. Zusätzlich verstärkt man seine Verteidigung mit Flaraks und Geschütztürmen. Mit einigen „Mänteln des Schweigens" lassen sich dann leicht die beiden Tiberiumfelder rechts und oben kontrollieren. Natürlich funktioniert auch hier wieder der Sandsacktrick. Der Rest ist Routine.

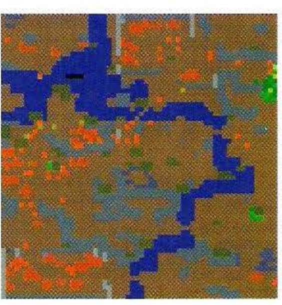
### 12.Mission: Botsuana



Zuerst bewegt man seine Einheiten vorsichtig nach links, das Baufahrzeug sollte dabei das Schlußlicht machen. An der Brücke stehen nämlich zwei Panzer des Typs Mammut. Nachdem diese beseitigt sind (sagt sich so leicht), fährt man weiter nach links oben und errichtet die Basis unterhalb des Sees, so daß man nur die rechte Seite verteidigen muß. Nachdem die Basis von Geschütztürmen und Flaraks gesichert ist, kann man entweder wieder ganz bequem mit dem Sandsacktrick in die GDI-Basis bauen und dort Geschütztürme errichten, oder man liefert sich eine große Feldschlacht. Für Tiberiumnachwuchs ist ausreichend durch fünf Blütenbäume gesorgt. Die Mission endet mit der Eroberung der Radarzentrale in der rechten oberen Kartenecke.

### 13. Mission: Südafrika (Süd-Ost)

Das letzte Gefecht. Man errichtet seine Basis oben links und baut ein Kraftwerk, eine Raffinerie, die Hand von NOD, ein Großkraftwerk und etliche Flaraks. Vorsicht mit dem Sammler, er muß immer ein bißchen Tiberium übrig lassen, damit es nachwachsen kann. Dann beseitigt man die Infanteristen unten links und nimmt per Invasor den Transport-Heli ein. Diesen füllt man mit Infanteristen, wobei man jedoch einen Platz für den Kommandobot auf der Insel unterhalb frei läßt. Die gesamte Truppe setzt man dann südlich der Insel ab, aber erst, wenn man das mobile Baufahrzeug als Verstärkung bekommen hat. Von dort aus bewegt man sich ein bißchen nach rechts und errichtet die Basis. Sofort baut man Geschütztürme und greift mit ihnen den Wachturm rechts an. Lohnende Gebäude kann man dann einnehmen. Spätestens jetzt sollte man auch eine Funk- und Radarzentrale besitzen. Einen der beiden Bauhöfe kann man jetzt auch verkaufen. Mit Sandsäcken und Geschütztürmen baut man in die Basis unten und erobert wieder lohnende Gebäude mit Invasoren. Nun kontrolliert man schon einen großen Teil der Karte und kann Tiberium in Massen sammeln. Die weitere Strategie bleibt jedem selbst überlassen. Am einfachsten ist natürlich wieder der Bau von Sandsackmauern zur zweiten großen GDI-Basis in der Mitte oben, worauf man sie mit Geschütztürmen zerstört. Rechts unten im Eck befinden sich außerdem noch ein GDI-Bauhof (nur von einem Raketenturm bewacht), der ein lohnendes Ziel für einen Invasor darstellt.



***Alexander Geltenpoth***

In den zahlreichen C&C-Gefechten der Redaktion, die so ziemlich jeden Tag nach Feierabend und oft auch am Wochenende stattfinden, wurden einige inhaltliche Mankos offensichtlich. Mittels einer Reihe von Konventionen gelang es aber, diese spieltechnischen Fehler auszugleichen. Wer auch weiterhin viel Spaß an Mehrspielerorgien haben möchte, sollte seine Mitspieler aus verständlichen Gründen zu einer Ratifizierung folgender Konventionen drängen:

### NÜRNBERGER KONVENTIONEN

1. Der Einsatz von Atombomben gegen Tiberium-Felder ist äußerst frevelhaft und verstößt gegen die Konventionen. Nur in zwei Fällen ist von einer Ächtung abzusehen:

a) der Gegner hatte viele Truppen in dem Feld gesammelt
b) Hauptziel waren Gebäude, die sehr nah an den Feldern standen.

2. Verteidigungsstellungen (Raketentürme, Wachtürme, Panzertürme, Obelisken des Lichts) dürfen nicht gegen feindliche Gebäude aktiviert werden.

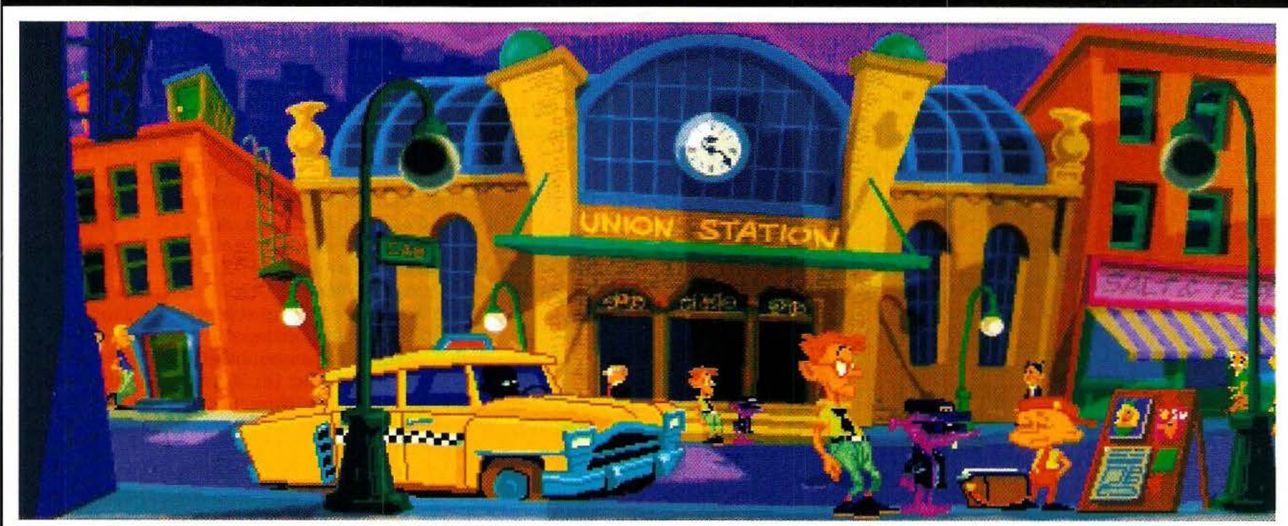
3. Verteidigungsstellungen (siehe 2.) dürfen nicht weiter als fünf bis zehn Felder von der eigenen Basis entfernt errichtet werden. Auf gar keinen Fall darf man in die gegnerische Basis oder Tiberium-Felder bauen.

4. Kombinierte Nuklearschläge auf eine gegnerische Basis sind verboten. Wer die zweite Bombe wirft, bricht die Konventionen. Verbündete NOD-Spieler müssen sich vor dem Einsatz von A-Waffen absprechen. Gleiches gilt für GDI-Spieler und ihre Ionenwerfer.

Wer gegen eine Konvention verstößt, wird sofort von allen geächtet. Alle verbliebenen Spieler verbünden sich. Bündnispartner des Geächteten müssen ihr Bündnis lösen und ihren ehemaligen Freund angreifen. Gegen Konventionsbrecher darf und soll jedes Mittel eingesetzt werden, die Konventionen treten so lange außer Kraft. Alternativ kann der Konventionsbrecher, falls die heimtückische und hinterhältige Vorgehensweise zum finalen Sieg mißbraucht wurde, auch erst im nächsten Spiel mit aller Härte bestraft werden.

# CHEWY - ESCAPE FROM F5

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2




***In PC Games 12/95 haben wir den Weg der beiden ungleichen Kumpels Chewy und Howard bis zu ihrer Eisenbahnfahrt nach Big Town begleitet. Diesmal setzen wir den Kampf gegen die Glibber-Borx fort ...***

### *Weltstadt mit Herz: Big Town*

Beim Zeitungsjungen

Nach der Ankunft kaufen sich die beiden zunächst mit ihren letzten Groschen das legendäre CUT-Magazin beim Zeitungsjungen (rechts im Bild). Wenn Sie sich das Heft im Inventory anschauen, wird Ihnen das Poster auffallen, das nun ebenfalls als einzelnes Utensil zur Verfügung steht. Im Inneren der Illustrierten kann man weiterblättern und Artikel sowie Anzeigen durchlesen. Nach der Lektüre des CUT-Magazins könnte Chewy den Taxi-Fahrer ansprechen, der die beiden wegen ihres befremdlichen Aussehens aber partout nicht mitnehmen will.

Das CUT-Magazin

In der „Dunklen Gasse"

Deshalb begibt sich das Duo zunächst in die „Dunkle Gasse" (links neben dem Bahnhof). Die Tür auf der linken Seite ist mit einem Zahlenschloß gesichert.

Das Zahlenschloß

Den dazu gehörigen Code hat ein freundlicher Mensch dankenswerterweise in verschlüsselter Form auf den Zaun gekritzelt: Die drei Zahlenwerte muß man nur noch in der entsprechenden Reihenfolge am Zahlenschloß einstellen. Zu sehen sind die Hinweise „16-9", „2x3" und „2 MUCH" - das ergibt zweifelsfrei die Kombination 7-6-2. Achtung: Die Tür springt nicht automatisch bei der richtigen Einstellung auf, sondern man muß zunächst auf „Zurück zur Gasse" klicken.



Chewy im Gebäude

Sobald der Eingang offensteht, rennt Chewy unvorsichtigerweise in das Gebäude und klaut diverse Schmuckgegenstände. Sobald er wieder herauskommt, folgt ihm ein Schlägertyp, der sich allerdings nach einem verlustreichen Fight geschlagen geben muß.

Zurück beim Taxifahrer

Wenn man dem Taxifahrer nun den frischgestohlenen Siegelring in die Hand drückt, hat man ab sofort „Freie Fahrt" in Big Town, wovon man auch ausgiebig Gebrauch macht.

Vor dem Verlag

Auf der Stadtansicht wählt man zunächst das Verlagsgebäude und betritt das Haus durch die Tür. Ein kurzer Plausch mit der Sekretärin endet mit einem astreinen Rauswurf. Deshalb sollte man zunächst ein Schwätzchen mit dem Würstchenverkäufer halten, der einem eine brühwarme Story und einen Gratis-Hot-Dog serviert.

Der Würstchenverkäufer

Vor dem Hotel

Mit dem Taxi (Taxischild benutzen) läßt man sich nun zum Hotel chauffieren. Dort läßt einen der vorlaute Knirps nicht in die Absteige hinein, sondern bedroht die eingetroffenen Gäste massiv mit einer Wasserspritzpistole. Beim Gespräch stellt sich heraus, daß sich der Dreikäsehoch für eine Miniatur-Ausgabe des Comic-Helden Spark Bodgers hält; deshalb läßt man ihm das gleichnamige Poster aus dem CUT-Magazin zukommen. Zum Dank dürfen Chewy und Howard gnädigerweise ins Hotel.

Im Hotel

Das erste Objekt der Begierde ist die Zigarre im Aschenbecher auf dem Tisch (mitnehmen!).

An der Rezeption

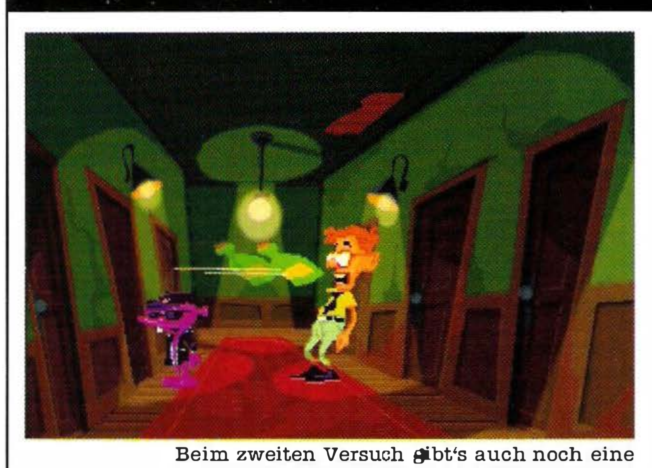
Wenn man die Treppe hinaufstürmen will, wird man vom Portier zurückgepfiffen - trotz Gutschein ist hier kein Vorbeikommen denkbar. Man verläßt das Hotel und drückt dem Jungen die Zigarre in die Hand, was diesem nicht gut bekommt - er verschwindet kurzerhand und hinterläßt einen gut durchgekauten Kaugummi. Damit stopft man das Leck im Wasserrohr, das den Portier belästigt. Der Lohn der Mühe ist der Zimmerschlüssel, den man sofort im ersten Stock ausprobieren kann.

Im ersten Stock des Hotels

Beiderseits des Flurs gibt es jeweils drei Türen. Die aus Sicht des Spielers vorderen Türen führen in den Abgrund und spielen erst am Ende des Adventures eine bedeutende Rolle. Will man die mittlere, linke bzw. rechte Tür (hängt von der Reihenfolge ab) öffnen, wird Chewy eine Schnapsflasche nachgeworfen.

# CHEWY - ESCAPE FROM F5

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2



Beim zweiten Versuch gibt's auch noch eine schicke Kapitänsmütze hinterher, die man sich unbedingt ansehen sollte. Die mittlere linke bzw. rechte Tür wird derzeit von einem Kammerjäger bearbeitet, der die beiden sofort wieder herauswirft. Ins „richtige" Zimmer gelangt man über die hintere linke Tür.

**Im Hotelzimmer**

Im Inneren knipst man zunächst die Nachttisch-Lampe an und entdeckt eine Menge Kakerlaken, die durch den Raum flitzen. Da es hier scheinbar ein Kakerlaken-Nest gibt, begutachtet man die Wand und findet eine Ritze.

**Die Kakerlaken**

Damit benutzt man nun den Hot Dog des Würstchenverkäufers und lockt damit eine ganze Kakerlaken-Armee hervor. Das ist ein Fall für unseren Kammerjäger, den Chewy an der benachbarten Tür anspricht. Dieser schaut sich die Sache an und flüchtet angesichts der kaum zu bewältigenden Insekten-Plage. Zurück läßt er eine voll funktionstüchtige Kammerjäger-Ausrüstung, die Chewy einsackt und sofort auf die Kakerlaken-Armee anwendet. Damit saugt man das Gezücht ein und verstaut es wieder im Inventory. Chewy und Howard verlassen das Hotel und lassen sich zum Verlagsgebäude fahren.

**Beim Verlag, die Zweite**

Den dortigen Fensterputzer kann man zur Weißglut treiben, wenn man den Schalter am Aufzug einige Male betätigt. Beim dritten Mal platzt ihm der Kragen und er macht erstmal Mittagspause.

**Der Aufzug des Fensterputzers**

Chewy betritt den Aufzug und fährt einen Stock höher, wo er einen perfekten Blick in das Sekretariat des Verlegers genießt. Da die Sekretärin offensichtlich unter der ohnehin vorhandenen Ungeziefer-Belästigung leidet, hilft man mit der gefüllten Kammerjäger-Ausrüstung etwas nach und pustet die Kakerlaken durch das Fenster. Die logische Konsequenz: Das Fräulein flüchtet Hals über Kopf und hinterläßt ein leeres Büro.

**Vergraulung der Sekretärin**

Jetzt können Chewy und Howard problemlos über den regulären Eingang des Gebäudes in das Sekretariat und treffen prompt auf den Verleger, der sie aber ebenfalls in hohem Bogen rausschmeißt. Immerhin bekommen die beiden noch mit, daß er nun eine neue Sekretärin sucht.

**Im Kostümverleih**

Jetzt ist der ideale Zeitpunkt gekommen, um sich im Kostümverleih neben dem Hotel umzusehen. Nach dem Gespräch mit dem Verleiher nimmt man sich eine Visitenkarte vom Tisch, schaut sie sich an und kann nun zum Fernsehstudio fahren (auf der Stadtkarte erscheint das entsprechende Symbol).

**Beim Fernsehstudio**

Ein Dialog mit dem Pförtner ergibt keine neuen Erkenntnisse; deshalb zeigt ihm Chewy die Anzeige im CUT-Magazin, in der ein Laufbursche gesucht wird. Vertrauensvoll überläßt ihm der Pförtner einen Bestellschein für ein Kostüm, das es im Kostümverleih abzuholen gilt.

**Abholen des Kostüms**

Den Wisch gibt man dem Verleiher, der einem dafür die Lolita-Lagusta-Maskerade überreicht. Diese geben Chewy und Howard aber nicht ordnungsgemäß beim Fernsehstudio ab, sondern fahren erst einmal zum Verleger.

**Chewys Verwandlung**

Chewy benutzt die Kostüm-Schachtel mit der Telefonzelle, zieht sich dort um und verläßt das Häuschen als Vamp. Nach der Verwandlung stürmen die zwei Protagonisten das Verlagshaus und hauen den Verleger wegen des ausgeschriebenen Jobs an.

**Chewy als „Lolita Lagusta"**

Als „Lolita Lagusta" ihr Einverständnis erklärt und die Stelle annimmt, wird ihr noch schnell der Ablauf erklärt; dann wird sie allein im Büro zurückgelassen. Chewy nimmt die Manuskripte auf dem Stapel „Zur Druckerei" und legt sie auf den Stapel „Abgelehnte Manuskripte". Das eigene F5-Manuskript aus dem Inventory postiert er nun auf dem „Zur Druckerei"-Haufen.

**Die Produktion eines Bestsellers**

Dann benutzt er das Telefon und ruft jemanden von der Druckerei an. Schon wenige Minuten später kreuzt ein Dienstbote auf und holt die Vorlagen ab. Es kommt, was kommen mußte: „Escape From F5" stürmt die Bestseller-Listen, und Howard wird mit einem Schlag reich und berühmt.

**Unerwarteter Reichtum**

Untrügliches Zeichen für diesen Umstand ist der Sack Geld, den ihm der Verleger zusammen mit einer Einladung für die Laura-Letter-Show (vergleichbar mit dem „Literarischen Quartett") überreicht. Augenblicklich verwandelt sich Lolita zurück in Chewy, und er sucht mit Howard das Weite.

**Beim Fernsehstudio**

Mit dem Taxi düsen die beiden zum Fernsehstudio und zeigen die Einladung vor. Allerdings erhalten sie fürs erste eine Abfuhr und werden auf einen späteren Zeitpunkt am selben Tag verwiesen. Ein Smalltalk mit Howard könnte jetzt nicht schaden.

**Auf zum Hafen!**

Dank dem Hinweis auf dem Etikett der Kapitänsmütze läßt sich nun der Hafen ansteuern, wo man zunächst den torkeligen Heimweg eines leicht angetrunkenen Matrosen beobachten kann. Seine Hinterlassenschaft (ein Häufchen Kautabak) sollte man unbedingt an sich nehmen.

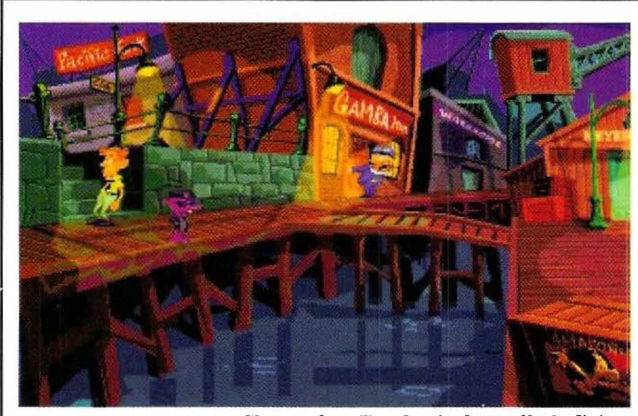
**Beim Anlegesteg**

Beim Gespräch mit dem Seemann auf dem Anlegesteg stellt sich heraus, daß er den beiden eine Fahrkarte nach Amazonia besorgen kann. Dafür verlangt er aber ein hochprozentiges Getränk. Da der Inhalt der Schnapsflasche nicht seinen Vorstellungen entspricht,



# CHEWY - ESCAPE FROM F5

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2



wertet Chewy den Fusel mit dem alkoholisierten Kautabak auf, was den Seemann voll und ganz zufriedenstellt. Die anschließende Schlägerei in der Hafenbar sollte man sich schon wegen der köstlichen Animation nicht entgehen lassen.

Die anonymen Alkoholiker

Nun werden Chewy und Howard endlich im Fernsehstudio vorgelassen, indem man dem Türsteher die Eintrittskarte in die Hand drückt. Howard darf auf dem „heißen Stuhl" bei Laura Letter Platz nehmen, während Chewy im Regieraum verstaut wird. Die Unterhaltung mit dem Regisseur endet leider fruchtlos, doch Chewy darf wenigstens den vollen Aschenbecher mitnehmen, um ihn unterwegs auszuleeren. Zwar kann er auch die Monitore betrachten, doch die Handtasche der Moderatorin ist für ihn tabu.

Im Fernsehstudio

Er verläßt den Raum und läuft in das Aufnahme-Studio auf der linken Seite, wo sich eine Bühnendekoration befindet. Es folgen kurze Debatten mit dem dortigen Regisseur, dem Hauptdarsteller „Ghost Hunter" und der Schauspielerin Nichelle, die den Verlust einer Armbanduhr bedauert. Zufälligerweise trägt Chewy ein solch wertvolles Stück seit seiner Diebestour in der „Dunklen Gasse" bei sich und schenkt es der untröstlichen Schönheit.

Im Aufnahme-Studio

Auf der rechten Seite beobachtet der FX-Mann das Geschehen und wird natürlich sofort von Chewy in eine Unterredung verwickelt. Da er sich auf herkömmlichen Weg nicht verscheuchen läßt, drückt man ihm die Gipsmaske vom Planeten F5 in die Hand. Der Mann ist begeistert, und Chewy kann endlich die Vorrichtung ausprobieren. Zum Vorschein kommt ein riesiges, tonnenschweres Plastik-Monster, das von der Studiodecke herunterrauscht.

Das Geschenk für den FX-Mann

Den Aschenbecher kippt Chewy ausgerechnet hinter der Bühne aus, was die Sprinkleranlage und eine riesige Panik auslöst. Chewy flitzt zurück in den Regieraum, beobachtet den Abgang des Regisseurs und stibitzt aus der Handtasche ein Gerät, das er auf Laura Letter anwendet. Diese verwandelt sich in einen schleimig-grünen Bork, der Chewy natürlich sofort hartnäckig vor sich herhetzt. Im Aufnahmestudio gelingt es Chewy dank einer blitzschnellen Reaktion, die Vorrichtung zu betätigen - und schon haben wir (mal wieder) einen platten Bork vor uns. Groteskerweise taucht auch noch ein FBI-Mann auf, der Chewy, Howard und Nichelle durch die Kanalisation jagt. Allerdings gelingt es dem Trio, rechtzeitig zum Hafen zu flüchten und sich Richtung Amazonia abzusetzen - wenn auch nicht auf die bequemste Art und Weise.

Aktivierung der Sprinkleranlage

Die Borx-Presse

Die Flucht zum Hafen

### *Die grüne Hölle: Auf nach Amazonia!*

Sobald das Schiff auf Amazonia angelegt hat, nimmt man aus der Kiste am rechten Bildschirmrand ein Videotape. An der Tür des „Indy Tours"-Reisebüros prangt ein Schild, das man sich ansehen sollte. Trotz der Abwesenheit des Besitzers kann man das Gebäude betreten. Aus dem Schrank entfernt man das Goldfischglas mit dem Piranha und einen Artefakt. Die Postkarte und den Brief auf dem Tisch liest Chewy genauestens durch. Auch der Papagei wird ins Inventory gestopft. Die Schallplatte benutzt Chewy zusammen mit dem Grammophon in der rechten Ecke und darf einem Insel-Evergreen lauschen. In der Kommode unterhalb des Abspielgerätes befindet sich ein Gala-Kostüm, das gleich zum Einsatz kommen wird. Das Reisebüro wird verlassen, und Chewy hat die Möglichkeit, sich mit den Einheimischen über den offensichtlichen Clint-Kult zu unterhalten. Der Händler rückt drei Schoko-Clints in verschiedenen Größen heraus, wenn man ihm ein echtes (!) Artefakt andreht. Dazu muß man aber den verdächtigen Massenproduktions-Hinweis vom Artefakt im Inventory entfernen, indem man ihn mit der Zange abkratzt. In der Bar redet man mit dem Barkeeper und stellt anschließend den Papagei vor der Bühne ab. Die vor sich hinschmetternde Diva fühlt sich dadurch belästigt und beauftragt Chewy, von der Bar mittels eines Gut-

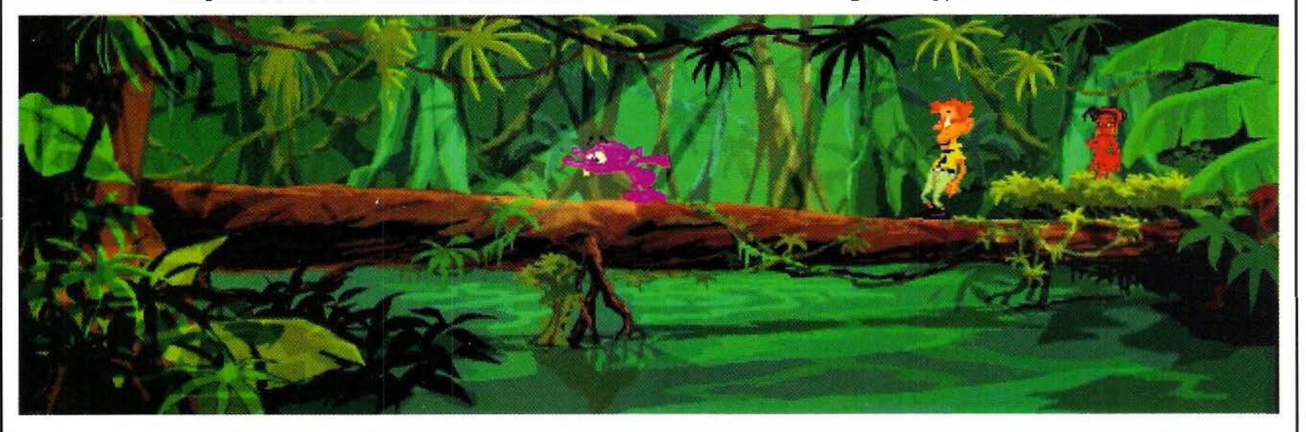
Ankunft in Amazonia

Im Reisebüro

Der Schoko-Clint-Händler

In der Bar

Die Diva



# CHEWY - ESCAPE FROM F5

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

scheins einen Bloody Mary-Cocktail abzuholen. Bevor man das Glas der Sängerin aushändigt, wirft man den Piranha in den Kelch. Diese Kombination ist der Primadonna nicht ganz geheuer und sie tritt die Flucht an. Das Galakleid gibt Chewy der stimmgewaltigen Nichelle und ordnet an, daß sie zur Aufmunterung des arg mitgenommenen Indy das Liedchen seiner verflossenen Liebe trällern soll. Da die Gute die Melodie nicht kennt, spricht man kurz mit dem Papagei, der daraufhin munter vor sich hinflötet. Nichelle wetzt auf die Bühne und singt, was die Stimmbänder hergeben. Diese Aktion kann Indy nicht kaltlassen und er ist jetzt immerhin ansprechbar. Den kleinsten Schoko-Clint verputzt er innerhalb von Sekundenbruchteilen und schenkt Chewy zum Dank eine Dschungel-Karte. Damit können die drei über die Brücke marschieren (Ausgang auf der linken Bildschirmseite) und sich im Urwald umsehen. Nach einer kurzen Wanderung entdecken sie einen Leoparden, der auf einem Baumstamm seine Siesta hält. Das Zerren an der vorderen Liane bringt nicht sehr viel, so daß Chewy einfach die Liane in unmittelbarer Nähe des Raubtiers ergreift und die Mietzekatze anbindet. Nacheinander „benutzt" er Howard und Nichelle, um mit ihnen gemeinsam an der Leine zu ziehen. Erst als sie es mit vereinten Kräften probieren, können sie den Leoparden in die Höhe hieven und unter ihm durchlaufen. Ein Bildschirm nach links, ein Bildschirm nach rechts, und schon plumpsen Chewy, Howard und Nichelle in eine Kannibalen-Falle. Die zwei menschlichen Opfer werden sofort in einen riesigen Kessel geworfen und sind als Mittagessen fest im Speiseplan der Eingeborenen vorgesehen. Chewy spricht mit dem Häuptling und versucht, seine Freunde doch noch zu retten. Das Stammesoberhaupt schlägt ihm ein Einbaum-Rennen vor; falls Chewy gewinnt, darf er mit Howard und Nichelle von dannen ziehen. Aufgrund eines Lecks in seinem Boot verliert Chewy die Regatta und muß sich etwas anderes einfallen lassen. Zunächst versucht er, die Kannibalen mit einem Schoko-Clint mittlerer Größe aufzuheitern, doch dieser Snack sorgt nur für ein kurzfristiges Sättigungsgefühl. Neben der Kochstelle entdeckt der Außerirdische außerdem noch einen Korkenzieher; die Dose und die Flasche können aber NICHT mitgenommen werden. Er verläßt das Eingeborenendorf und findet in einem „Gebüsch" im Dschungel (Szene mit Totenkopf-Pfahl) ein Skelett, dem ein Brief (muß zurückbleiben) und eine Machete (einsacken!) beiliegen. Mit dem Buschmesser bohrt er den Kautschukbaum an und entnimmt der Pflanze etwas Kautschuk. Damit flickt er das Loch im rechten Einbaum (rechter Bildschirm-Ausgang im Eingeborenendorf) und puhlt mit dem Korkenzieher ein Leck in den Einbaum des Häuptlings. Nach einem Dialog läßt sich der Kannibalen-Führer auf ein neuerliches Rennen ein und verliert es wegen der Sabotage-Akte kläglich. Chewy läuft ins Dorf und tauscht an der Videoanlage die Videocassette aus: Die Kannibalen lernen auf diese Weise etwas über gesunde Ernährung und die Vorzüge des Vegetarismus. Bei einem kurzen Meinungsaustausch wird Chewy die gesamte TV-Anlage überlassen und paddelt an Bord eines Einbaums zusammen mit Howard und Nichelle ins sogenannte „Lost Valley".

Nichelles Auftritt

Trost für Indy

Auf dem Weg in den Urwald

Der Leopard

Im Kannibalendorf

Das Einbaum-Rennen

Der Kautschukbaum

An der Videoanlage

### *Große Tiere: Lost Valley*

Auf der Klippe erblickt man zunächst zwei interessante Lokalitäten: Das Film-Set und die Einsiedlerhütte. Bei einem Abstecher zum Filmteam redet Chewy mit dem Würstchenverkäufer Jim und begibt sich anschließend in das Zelt. Vom Tisch nimmt man ein Schlafmittel und einen Gutschein, den man sofort bei Jim einlöst und einen Surpriseburger ausgehändigt bekommt. Etwaige Unterredungen mit dem Regisseur und der Filmdiva bringen leider nichts Neues. Deshalb redet Chewy auf Nichelle ein, die ihren berühmten Film-Schrei von sich gibt. Da im Moment ein Schwarzweißfilm gedreht wird, beweist man dem Regisseur mittels der Videoanlage, daß es inzwischen Farbfilme mit Stereosound gibt. Dadurch bekommt man die Erlaubnis, den drei Millionen Dollar teuren Riesen-King-Kong auszuleihen. Zuvor besucht man aber die Einsiedlerhütte, stäubt den Surpriseburger mit dem Schlafmittel ein und verabreicht den Piranhas diesen fatalen Imbiß. Chewy kann sich nun ungefährdet die Hütte ansehen und kramt ein Tagebuch hervor, das Hinweise auf den Standort des legendären Amazonia-Tempels enthält. Auf der Lost Valley-Ansicht kann man nun zusätzlich den Tempel anwählen, doch dort gibt es nur zwei vertrottelte Wachen, die Chewy und sein Team nicht zu dieser Stätte durchlassen wollen. Verscheuchen kann man sie nur mit Hilfe der King Kong-Attrappe, in dessen Oberstübchen man beim Filmset über die Leiter gelangt. King Kong stapft durch die Wildnis geradewegs auf den Tempel zu und verjagt die Archäologen. Mit Hilfe der Leiter kann man den Kopf der Figur verlassen und die zwei Clint-Statuen neben dem Zelt mitnehmen. Nach dem Betreten des Tempels stellt man den letzten in Goldpapier verpackten Schoko-Clint auf den Sockel und aktiviert eine schmale Brücke über die Schlucht. Auf der anderen Seite der Felsspalte gelangt man in einen Raum, wo man die zwei Clint-Steinstatuen auf die Markierungen stellt. Da noch ein Plätzchen frei ist, plaziert sich Chewy selbst auf einer solchen Stelle. Dadurch wird ein Mechanismus ausgelöst, der den großen Stein-Clint in der Mitte der Halle zerbröseln läßt. Der „echte" Clint erwacht aus seinem Winterschlaf, hat aber keine

Beim Panorama-Ausblick

Beim Filmteam

Abstecher zur Einsiedlerhütte

Beim Tempel

Im Tempel

Clint ist wieder da!



# CHEWY - ESCAPE FROM F5

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2



Zeit für großartige Erklärungen, weil bereits die ersten Borx auftauchen. Zwar gelingt der Truppe die kollektive Flucht, doch Nichelle wird durch einen voluminösen Strahl in ein Bork-Raumschiff gebeamt und auf diese Weise gekidnappt. Chewy, Clint und Howard flitzen zum Riesenaffen und begeben sich in die Kommandozentrale der Attrappe. Dort drückt Chewy auf den Startknopf und kann so einige der Borx-Gleiter vom Himmel holen - eine witzige Persiflage auf die Empire State Building-Szene des King Kong-Films. Danach trotten die drei zurück zum Tempel und erklimmen einen der Borx-Raumgleiter. Im Inneren redet Chewy mit Clint und bekommt ein Funkgerät. Im Wandschrank befindet sich ein nützlicher Borx-Blaster, der einem gleich eine große Hilfe sein wird. Sobald der Navigationscomputer benutzt wird, heißt das Ziel zum wiederholten Male Big City! Clint beamt Howard und Chewy mit dem Transporterpult direkt in die Metropole und hält sich für eine eventuelle Flucht bereit.

Flucht vor den Borx

In der King Kong-Figur

Der Borx-Raumgleiter

### Big City, die Zweite

Die zwei Hauptdarsteller landen erneut in der „Dunklen Gasse" und müssen feststellen, daß die Borx bereits die Stadt eingenommen haben. Am Hotel zielt Chewy einige Male auf die Borx, die die beiden unerbittlich verfolgen. Es gelingt ihnen tatsächlich, in den ersten Stock der Unterkunft vorzudringen. Beim anschließenden Schußwechsel zwischen den Borx empfiehlt es sich, abwechselnd auf die linke und rechte Seite des Flurs zu zielen, wo die grünen Biester auftauchen. Sobald es Howard geschafft hat, die Tür zu öffnen, plumpsen die Kreaturen auf die Straße und sind langfristig außer Gefecht gesetzt. Am Taxiwrack vor dem Bahnhof bedienen sich Howard und Chewy an den Radkappen und tragen diese wie die anderen Bewohner auf dem Kopf, um nicht allein optisch aufzufallen. Bald taucht ein Slime Police-Raumschiff auf, das mit dem Blaster vom Himmel geholt wird. Der Appetit des Surimys läßt sich stillen, indem man es auf das Raumschiff losläßt. Mit dem vollgefressenen Surimy laufen die zwei zur Hafenbar und beobachten einen Borx-Massenauflauf, denn dort findet eines der berühmt-berüchtigten Borx-Rockkonzerte statt.
Chewy beglückt die anwesende Meute mit einem Verdauungsprodukt des Surimys (einfach auf die Hafenbar anwenden) und schaltet so einen Großteil der grünen Plage aus. Jetzt kann Clint in seinem Raumschiff angefunkt werden, der Chewy und Howard kurz darauf ins Innere des Gleiters beamt.

Die „Dunkle Gasse"

Beim Hotel

Beim Taxi-Wrack

Das Slime Police-Raumschiff

Das Borx-Rockkonzert

### Abstecher nach Ghost Town

Das nächste Ziel ist eine Western-Geisterstadt, wo sich Chewy zunächst mit dem Geister-Cowboy unterhält. Dieser erwähnt eine verlassene Goldmine, die offenbar das Hauptquartier der Borx darstellt und wo möglicherweise die arme Nichelle gefangengehalten wird. Die Herausforderung des Cowboys zum Duell beantwortet man, indem ihm Chewy die Flasche mit der Pumpkin Ghost Lady in die Hand drückt. Da haben sich scheinbar zwei gefunden, denn die beiden Spukgestalten begeben sich zu einem kleinen Umtrunk in den Saloon. Zuvor komplettiert Chewy sein Inventory mit einem Karton voller Chewy-Aufziehfiguren, die der Cowboy freundlicherweise zur Verfügung stellt. Auf der rechten Seite der Ghost Town-Szene befindet sich noch ein umgestürzter Lorenwagen, von dem man die vier Räder entfernen kann. Howard und Chewy trotten dem Sonnenuntergang entgegen, laufen an einer eingefallenen Hütte vorbei und erblicken den Eingang des bereits erwähnten Bergwerks. Die Räder werden an die Lore montiert, und schon geht's ab durch den Stollen - auf gegebenenfalls herumstreunende Borx kann dabei keine Rücksicht genommen werden.

In der Geisterstadt

Der Weg zum Bergwerk

### Das Borx-Hauptquartier

Nach der Bruchlandung läuft Chewy zur Tür, woraufhin er allerdings nur die Aufmerksamkeit eines Borks auf sich lenkt. Deshalb wendet man den Merchandising-Karton auf die Tür an; die Aufziehfigur tapst durch den Eingang des Borx-Hauptquartiers, und die Wachposten laufen nach außen, um nach dem rechten zu sehen. Diese Gelegenheit nutzen Chewy und Howard, um blitzschnell den Zugang zu passieren. Chewy rennt nach links und zieht an der Klospülung - das hat zur Folge, daß die Produktion neuer Borx unterbrochen wird und ein neues Fabrikat zu Schleim zermalmt wird. Diesen grünen Glibber nimmt er natürlich mit. Nun kann Chewy bequem den übriggebliebenen Gold-Chewy auf den Vorlagenscanner stellen, was eine mittelschwere Konfusion in der Kommandozentrale verursacht. Aus sicherer Entfernung beobachten Howard und sein pinkfarbener Kamerad das sich abzeichnende Chaos. Wenn Chewy nun den Schalter an der Konsole im Erdgeschoß betätigt, wird ein Sicherheitsgitter aktiviert, das die herbeieilenden Borx abhält. Nun kann er gefahrlos in den ersten Stock eilen, um auf den Knopf neben der Tür zu drücken. Diese öffnet sich, er wirft den Schleim auf die Sonde (darin hat er ja inzwischen Übung) und kann Nichelle aus ihrer Zelle befreien. Krönender Abschluß ist die Betätigung des knallroten Startknopfes, der den gefürchteten „Todesstern" der Borx endgültig zerbröselt. Im Laufe der kurzen Happy End-Sequenz wird die Hoffnung auf ein weiteres Chewy-Abenteuer genährt - schließlich muß der rote Glump ja noch an seinen eigentlichen Bestimmungsort transportiert werden. To be continued ...

Die Bruchlandung

In der Borx-Fabrik

Der Vorlagen-Scanner

Die Befreiung von Nichelle

Das Happy-End

**Petra Maueröder**

# CAPITALISM

## LÖSUNGSSTRATEGIEN FÜR DIE SZENARIEN

***Diesmal widmen wir uns den schönsten Szenarien. Des weiteren liefern wir als Nachtrag zum ersten Teil unseres Capitalism-Workshops einige nützliche Tips zur „Qualitäts-Sicherung" der Produkte.***

Play the Scenario

Wenn Sie im Hauptmenü die Option „Play a Scenario" anklicken, erscheint eine Auswahlliste mit den enthaltenen Szenarien. Bei einem Klick auf den Button „Details" wird eine Beschreibung der Zielvorgabe eingeblendet, und Sie werden gefragt, ob Sie auf der vorgegebenen Landkarte spielen oder eine komplett neue Landschaft generieren möchten. Wir gehen im folgenden davon aus, daß Sie die Standard-Karte benutzen.

### *Grundsätzliche Hinweise:*

■ Bei einigen Szenarien gibt es Einschränkungen der unterschiedlichsten Art. Das hat zur Folge, daß Sie zum Beispiel den Aktienmarkt nicht einsehen, geschweige denn nutzen können. Die Restriktionen hinsichtlich der zu produzierenden Güter entnehmen Sie dem „Manufacturer Guide" (F1-Taste) im „Help"-Menü. Alle Waren, die Sie NICHT herstellen dürfen, sind mit einem vorangestellten Sternchen gekennzeichnet.

■ Wenn Sie sich während eines Szenarios über den aktuellen Stand Ihrer Bemühungen informieren möchten, empfehlen wir einen Blick in das Menü „Reports" / „Goal".



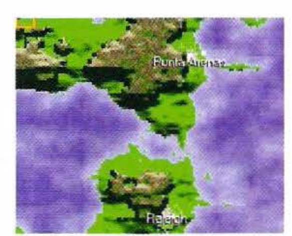

**Schwierigkeitsgrad:** 36 %
**Startkapital:** $ 10 Mio.

**Ziel:**
■ Produktion von mindestens zehn verschiedenen Artikeln
■ Jahresgewinn von mindestens $ 30 Millionen

**Zeit:** 30 Jahre
**Bonuspunkte:** 80

**Einschränkungen:**
■ Nur zwei Städte
■ Keine Spekulation mit Aktien

**Lösungsvorschlag:**




Von den anfangs fünf Mitbewerbern scheidet einer schon nach kurzer Zeit wegen Bankrotts aus - da waren's nur noch vier. Die Anzahl der Städte (ganze zwei) bleibt während der ganzen Spielzeit konstant. Es existiert nur eine einzige Anlegestelle in der Nähe von Puntas Arenas, die ausschließlich Industriegüter einführt. Immerhin richten sich die Lieferungen nach der Nachfrage, so daß Sie gegebenenfalls kostengünstig importieren und mit 100%iger Zuverlässigkeit rechnen können. Wenn Sie Konsumgüter absetzen wollen, müssen Sie entweder eigene Fabriken errichten oder die Ware von Fremdanbietern kaufen, was das Risiko einer gewissen Abhängigkeit bergen würde. Auch wenn Sie am Ende der Laufzeit zehn unterschiedliche Erzeugnisse vorweisen müssen, sollten Sie sich auf einzelne Branchen spezialisieren, um möglichst wenige Einkaufsquellen zu nutzen und die Forschungs-Aktivitäten zu bündeln. Da man innerhalb relativ kurzer Zeit sehr viel Geld erwirtschaften soll, muß man notgedrungen auf hochwertige Produkte setzen. In der Nähe von Raleigh gibt es enorme Goldvorkommen, die Sie für die Uhren- und Schmuck-Produktion nutzen können. Silizium, Eisen und chemische Rohstoffe finden Sie im oberen linken Bereich; damit lassen sich eine Menge (teurer!) elektronischer Geräte fabrizieren. Massenproduktion lohnt sich wegen zwei Absatzmärkten überhaupt nicht; deshalb sollten Sie NICHT in die Landwirtschaft einsteigen und Billig-Konsumgüter (hauptsächlich Hygiene-Artikel, Bekleidung und Nahrungsmittel) weder produzieren noch weiterverkaufen.




**Schwierigkeitsgrad:** 49 %
**Startkapital:** $ 20 Mio.

Ziel:
■ Marktführerschaft bei Bekleidung
■ Jährlicher Gewinn von $ 20 Mio.

**Zeit:** 60 Jahre
**Bonuspunkte:** 70

**Einschränkungen:**
■ Keine Aktiengeschäfte
■ Nur Produktion von Bekleidung, Schmuck, Kosmetika

**Lösungsvorschlag:**




Achtung: Es gibt anfangs zwar nur fünf Städte, aber im Laufe der Zeit kommen noch weitere hinzu. Der einzige Hafen in der Nähe von Santiago liefert nur Rohstoffe - dort sollte man auch vorzugsweise Fabriken hinstellen. An landwirtschaftlichen Produkten können Sie nur Cotton (Baumwolle) und Rubber Plant (Kautschukbaum) anbauen; beide benötigen sehr viel Niederschlag und ein sommerliches Klima. Sehr günstig für ein solches Vorhaben sind die Gegenden um Marseille und Johannesburg, da sie zusätzlich eine gute bis sehr gute Bodenqualität aufweisen. Das für die Produktion von Glas (für Parfüm-Flakons) nötige „Silica" kann man nur importieren; wesentlich kostengünstiger ist es, gleich das fertige Glas vom Hafen zu beziehen, wenn man unbedingt Parfüm ins Sortiment aufnehmen möchte. Ansonsten lautet die Strategie: Kaufhäuser in jeder Stadt, viel Werbung und Herstellung in eigenen Anlagen. Die Landwirtschaft liefert Leder, Schafwolle und Baumwolle (Kautschuk sollte man fremdbeziehen), das man zu Bekleidung weiterverarbeitet. Insbesondere Lederklamotten und -schuhe verkaufen sich bei entsprechender Werbung wie warme Semmeln. Da der Absatzmarkt sehr groß wird, rentiert sich die Massenproduktion von Kosmetika (Lidschatten, Parfüm) - unter anderem auch deshalb, weil es in diesem Szenario große Vorkommen an chemischen Rohstoffen gibt. Auch Uhren und Juwelen sollte man nicht außer acht lassen, weil sie Umsatz und vor allem Gewinn in die Höhe treiben. Beeilen Sie sich, um die zwei Goldabbaustätten rechtzeitig mit eigenen Förderanlagen zu besetzen.




**Schwierigkeitsgrad:** 47 %
**Startkapital:** $ 65 Mio.

# CAPITALISM

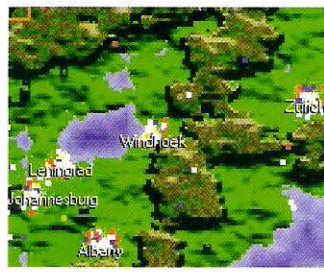
## LÖSUNGSSTRATEGIEN FÜR DIE SZENARIEN

**Ziel:**
- Jahresgewinn von S 100 Mio.
- Kapitalertragsquote (Return of Equity) von 15 %

**Zeit:** 60 Jahre
**Bonuspunkte:** 80

**Einschränkungen:**
keine

**Lösungsvorschlag:**
Dies ist eines der interessantesten und zugleich aufwendigsten Szenarien, weil Sie im Vorfeld eine Menge an Recherche leisten müssen. Sie besitzen 40 (!) Einzel-Unternehmungen, davon 15 Kaufhäuser, 16 Fabriken, 8 Forschungseinrichtungen, vier Farmen, einen Forstbetrieb und zwei Ölförderanlagen. Wenn Sie sich mit Hilfe der Reports den Erfolg der einzelnen Produkte ansehen, werden Sie feststellen, daß die Marktanteile stark zu wünschen übrig lassen. Das liegt meistens daran, daß Ihre Waren völlig überteuert sind. Reduzieren Sie die Preise auf ein wettbewerbsfähiges Maß. Mit den Filtern können Sie feststellen, ob es in der Nähe Zulieferer gibt, die die Produkte in vergleichbarer Qualität zu geringeren Kosten bereitstellen. Fabriken, die zu teuer produzieren und zu weit weg von den Städten liegen, schließen Sie kurzerhand. Behalten Sie die Seehäfen im Auge, ob es dort nicht preiswerte Importe gibt, die Ihnen das Geschäft vermasseln. Stellen Sie fest, welche Güter bereits erforscht werden und ob die damit erzielte Qualität noch zur Abwehr der Konkurrenz ausreicht. Beim Abbau von Kohle und Eisenerz sind Sie allein auf weiter Flur und können den Preis beliebig variieren - aber Achtung: Auch Ihre eigenen Fabriken hängen zum Teil davon ab! Den Urproduktionsbereich sollten Sie von Beginn an ausbauen, weil Sie zu diesem Zeitpunkt noch die freie Auswahl haben. Ihnen steht genügend Kapital zur Verfügung, um sich die lukrativsten Schürfplätze herauszupicken.







**Schwierigkeitsgrad:** 68 %
**Startkapital:** S 30 Mio.

**Ziel:**
- 10 verschiedene Produktkategorien
- 30 verschiedene Produkte
- Jahresgewinn von mindestens S 50 Mio.

**Zeit:** 80 Jahre
**Bonuspunkte:** 100

**Einschränkungen:**
keine

**Lösungsvorschlag:**
Um derart stark diversifizieren zu können, muß man natürlich erstmal wissen, welche Güter in welche Produktkategorie gehören. Was im Handbuch geflissentlich unterschlagen wurde, liefern wir hier nach:

**Beverage:**
- Beer
- Bottled Milk
- Cola
- Wine

**Food:**
- Bread
- Chocolate Bar
- Cookies
- Ice Cream

**Electronic Products:**
- Air Conditioner
- Camera
- Hi-fi
- Television
- Video Camera
- Video Recorder

**Automobile:**
- Car
- Motorcycle

**Cigarettes:**
- Cigarettes

**Computer:**
- Desktop Computer

**Chemical Products:**
- Detergent
- Diaper
- Shampoo
- Toothpaste

**Livestock Products:**
- Eggs
- Frozen Beef
- Frozen Chicken
- Frozen Lamb
- Frozen Pork

**Cosmetics:**
- Eye Shadow
- Perfume

**Apparel, Footwear & Bag:**
- Jeans
- Leather Briefcase
- Leather Jacket
- Leather Shoes
- Socks
- Sport Shoes
- Sweater

**Jewelry:**
- Jewelry

**Furniture:**
- Bed
- Sofa

**Toy:**
- Toy Bear
- Toy Train

**Watch:**
- Watch

**Livestock Semi-Products:**
- Leather
- Milk
- Wool

**Raw Material:**
- Aluminium
- Coal
- Chemical Minerals
- Gold
- Iron Ores
- Oil
- Silica
- Timber

**Semi-Products:**
- Car Body
- CPU
- Elec. Components
- Engine
- Glass
- Paper
- Rubber
- Silicon
- Steel
- Textiles
- Wheel & Tire

**Plant Semi-Products:**
- Barley
- Cocoa
- Cotton
- Flour
- Grapes
- Sugar
- Tobacco
- Wheat

**Tip:**
Die Produktkategorie („Product Class") wird im übrigen beim Report „Product Detail" direkt über dem Necessity Index eingeblendet.

In diesem Szenario haben Sie acht kapitalstarke Mitbewerber, die in zunächst fünf Städten um die Marktführerschaft buhlen. Fabriken baut man vorzugsweise in Lanzhou, weil es dort zwei Häfen gibt, von denen man jeweils Konsum- und Industriegüter bekommen kann. Auf dem Terrain findet man sehr viel Öl (nötig für die



# CAPITALISM

## LÖSUNGSSTRATEGIEN FÜR DIE SZENARIEN

Plastik-Herstellung), Aluminium (Getränkedosen), Gold (Schmuck und Uhren) und Holz (Papier, Zigaretten). Geneva, Marseilles und Angmagssalik liegen in Landstrichen mit fruchtbaren Ackerböden, häufigem Regen und einem warmen Klima. Wichtig für den Erfolg ist zunächst ein erstklassiger Landbau, der universell einsetzbare Rohstoffe produziert. Der Food-Sparte kommt hier eine große Bedeutung zu. Mit dem Aluminium, Hopfen und Zucker steigen Sie in die Getränke-Industrie (Cola, Bier) ein. Den Bekleidungssektor können Sie rasch unter Ihre Kontrolle bringen, wenn Sie Baumwolle, Wolle und Leder selbst erzeugen. Durch die Zucht von Schweinen und Kühen bekommen Sie viele Ausgangsstoffe von einem einzigen Nutztier. Unentbehrlich ist es, von Anfang an die Öl-Industrie in den Griff zu bekommen und hier eine Monopolstellung zu erreichen, denn dadurch machen Sie andere Unternehmen von sich abhängig und können die Preise diktieren.




**Schwierigkeit:** 47 %

**Startkapital:** S 12 Mio.

**Ziel:**
- Marktführerschaft unter den Farmen
- Marktführerschaft im Handel

**Zeit:** 80 Jahre

**Bonuspunkte:** 100

**Einschränkungen:**
- Es dürfen nur „natürliche" Produkte hergestellt werden (also z. B. keine Elektro-Artikel).
- Keine Aktien-Spekulation

**Lösungsvorschlag:**




**Sie haben es mit sieben (!)** Konkurrenten in fünf Städten zu tun. Mit Sicherheit wird der Absatzmarkt größer, weil die Ortschaften expandieren und neue Ansiedlungen aus dem Boden gestampft werden. Sie besitzen bereits mehrere Farmen in stadtnaher Umgebung, was den Vorteil geringer Transportkosten mit sich bringt. Beachten Sie bei Ihrem Einkauf auch die zwei Häfen. Dieses Szenario enthält Unmengen von Rohstoffen aller Art, überwiegend Holz, Öl, Erze und Kohle. Das reichliche Angebot an Silizium können Sie nur für die Produktion von Glas nutzen. Das Land ist im allgemeinen nicht sehr fruchtbar, so daß Sie die Tierzucht intensivieren sollten. Da die Landwirtschaft aber schon sehr ausgebaut ist, gilt es zunächst, reihenweise Kaufhäuser aufzubauen und dort die eigenen Waren (vor allem tiefgefrorenes Fleisch) anzubieten - das sichert die Existenz der Farmen und bringt Geld in die Kassen. Preiskämpfen sollten Sie nicht aus dem Weg gehen. Nutzen Sie unbedingt die Möglichkeit, bei TV-Stationen und Zeitungsverlagen Werbung für Ihre Warenhäuser zu schalten. Zeichnet es sich ab, daß Sie den Ausbau Ihres Handelsnetzes nicht schnell genug voranbringen, bauen Sie Etikettier-Anlagen in die Schemen ein. Das ist sogar ein „Muß", wenn in der gleichen Stadt Produkte

## MONEY FOR NOTHING?

***Die Qualität eines Produkts wird bestimmt durch die Güte der Rohstoffe und die Verarbeitung. Abhängig vom jeweiligen Erzeugnis müssen Sie entweder Ihre Angestellten ausbilden und/oder Geld in die Forschung pumpen.***

**Bei diesen Produkten sollten Sie größeren Wert auf die Qualität der Rohstoffe legen:**

- Bottled Milk
- Jewelery
- Car
- Socks
- Flour
- Sofa

**Diese Erzeugnisse erfordern eine Fifty-Fifty-Lösung, sprich: Investieren Sie Ihr Kapital ungefähr zu gleichen Teilen in Forschung und Mitarbeiter-Schulung:**

- Bed
- Chocolate Bar
- Glass
- Leather Jacket
- Paper
- Textiles
- Beer
- Cigarette
- Jeans
- Leather Shoes
- Steel
- Wheel & Tire
- Car Body
- Desktop Computer
- Leather Briefcase
- Motor Cycle
- Sweater
- Wine

**Die nachstehenden Artikel verlangen nach einer fortgeschrittenen Produktions-Anlage:**

- Air Conditioner
- Camera
- Bread
- Cola
- CPU
- Cookies
- Detergent
- Engine
- Ice Cream
- Shampoo
- Television
- Video Camera
- Diaper
- Eye Shadow
- Perfume
- Silicon
- Toothpaste
- Video Recorder
- Elect. Component
- Hi-Fi
- Plastic
- Sport Shoes
- Toy Doll
- Watch

Quality is determined by :

| | |
|---|---|
| Production Technology | 70% |
| Raw Material Quality | 30% |

**Die genauen Angaben können Sie im übrigens in der Manager-Hilfe abrufen, die dann wie nebenstehend abgebildet werden. Mit diesen Produktinformationen fällt die genaue Analyse nicht mehr schwer.**

***Daraus ergeben sich folgende offensichtliche Konsequenzen:***

- Bei Lederprodukten grundsätzlich auf hohe Qualität des Leders und eine hohe Technologie-Stufe achten.
- Bei elektronischen Geräten und chemischen Produkten entscheidet meistens die Verarbeitungs-Qualität.
- Bei Nahrungsmitteln und Bekleidung kann man im Normalfall davon ausgehen, daß beide Faktoren gleich wichtig sind.
- Angesichts der hohen Produktions-Kosten sollten Sie als Unternehmer der Kfz-Branche grundsätzlich zuverlässige Zulieferer mit ordentlicher Qualität wählen und eine moderne Fabrik betreiben.

# CAPITALISM

## LÖSUNGSSTRATEGIEN FÜR DIE SZENARIEN

ein- und desselben Zuliefers angeboten werden. Überprüfen Sie, ob die Kaufhäuser der Konkurrenz von Ihnen abhängen und schneiden sie ihnen bei Gelegenheit den Nachschub ab.




**Schwierigkeitsgrad:** 65 %

**Startkapital:** S 20 Mio.

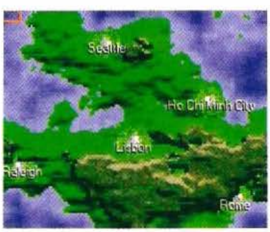
**Ziel:**
- Beherrschung der Nahrungsmittel-Industrie
- Jahresgewinn von mindestens S 20 Mio.

**Zeit:** 50 Jahre

**Bonuspunkte:** 80 Bonuspunkte

**Einschränkungen:**
- Nur Nahrungsmittel und Getränke können produziert und vertrieben werden
- Kein Engagement auf dem Aktienmarkt möglich

**Lösungsvorschlag:**
Zum wiederholten Male haben Sie es mit fünf Kontrahenten zu tun. Im Einzugsgebiet der Städte ist die Bodenqualität sehr gut, so daß die Farmen dort ohne Probleme ihre Zelte aufschlagen können. Die besondere Brisanz liegt in diesem Szenario darin, daß nur bestimmte Waren produziert und abgesetzt werden dürfen. In Ihren Kaufhäusern sollten Sie vorzugsweise eigene Erzeugnisse (möglich sind nur Beer, Bottled Milk, Bread, Chocolate Bar, Cookies, Cola, Flour, Glass, Ice Cream und Wine) anbieten, um die Bauernhöfe entsprechend auszulasten. Konzentrieren Sie sich vorrangig auf Ihre landwirtschaftlichen Anlagen und beziehen Sie andere Rohstoffe (z. B. Aluminium für Getränkedosen) von Häfen oder Fabriken der Konkurrenz - das ist auf Dauer billiger als der Unterhalt einer teuren Produktionseinheit. Da die Gewinnspannen in der Industrie gemeinhin sehr hoch sind, sollten Sie Wein, Milch, Bier und/oder Cola selbst abfüllen. Zu den Standard-Ideen gehört der Anbau von Weizen und dessen Verarbeitung zu Brot und Gebäck. Interessant für Allrounder ist die Tatsache, daß man zwischen Ho Chi Minh City und Rome größere Mengen Silizium entdeckt, das für die Glasherstellung (Milch- und Weinflaschen) erforderlich ist.







**Schwierigkeitsgrad:** 57 %

**Startkapital:** S 25 Mio.

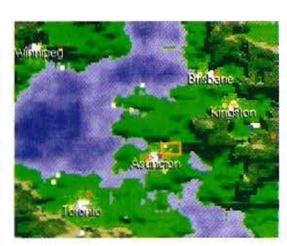
**Ziel:**
Beherrschung der Getränke-Industrie

**Zeit:** 50 Jahre

**Bonuspunkte:** 100

**Einschränkungen:**
Ausschließliche Herstellung und Vertrieb von Getränken, Nahrungsmitteln, tierischen Produkten, Kosmetika und chemischen Produkten

**Lösungsvorschlag:**
Natürlich können Sie branchenfremde Sparten (z. B. Kosmetika) nutzen, um das nötige Kleingeld für größere Transaktionen zu erwirtschaften. Behalten Sie dabei aber immer im Auge, daß Sie die Marktführerschaft bei den „flüssigen Nahrungsmitteln" anstreben. Analysieren Sie zunächst das aktuelle Geschehen: Es existieren fünf Städte, die mit Cola, Bier, Milch und Wein versorgt werden wollen. Insgesamt gibt es nur wenige Produzenten von diesen edlen Tränken; momentan kontrolliert die King Corporation das Geschehen. Silizium für die Glasherstellung und Aluminium für Getränkedosen sind nur spärlich gesät, so daß Sie sich auf die Häfen verlassen müssen. Diese befinden sich in strategisch etwas ungünstigen Lagen und sind von allen Städten ziemlich weit entfernt; hohe Transportkosten für die Rohstoffe werden die Folge sein. Um dieses Szenario zu gewinnen, müssen Sie sowohl eine Industrie als auch einen funktionierenden Vertrieb aufbauen, der Ihre Erzeugnisse an die Verbraucher verteilt. Picken Sie sich Märkte aus, die noch nicht so überlaufen sind und in denen es noch kein nennenswertes Angebot an bestimmten Waren gibt. In Winnipeg können Sie vorerst ohne Konkurrenz Bier, Milch und Cola anbieten. Wein und Milch werden in Brisbane dringend benötigt. Hier können Sie auch mit schnellen Erfolgen rechnen, weil der Necessity Index von Getränken allgemein sehr hoch ist. Als übersättigt gilt der Markt in Kingston, Asuncion und Toronto. Dort sollten Sie mittels der Reports „Product Summary" und „Product Detail" herausfinden, wo das Gerangel noch nicht so ausgeprägt ist. An manchen Orten werden von Wein z. B. erst zweistellige Stückzahlen verkauft - das ist Ihre Chance! Wegen der langen Laufzeit müssen Sie stark in die Werbung und vor allem in die Verbesserung von Rohstoffen und Enderzeugnissen investieren (Mitarbeiterschulung etc.).







**Schwierigkeitsgrad:** 57 %

**Startkapital:** S 10 Mio.

**Ziel:**
- Jahresgewinn von jährlich S 100 Mio.
- Eigenkapitalrendite von 15 %

**Zeit:** 50 Jahre

**Bonuspunkte:** 80

**Einschränkungen:**
Keine Aktien-Investments

**Lösungsvorschlag:**
Sie besitzen von vornherein drei Forschungseinheiten, eine Fabrik und ein Kaufhaus - und zufälligerweise allesamt in Murmansk. Außerdem gibt es vorerst noch vier andere Städte und insgesamt sieben hochmotivierte Mitbewerber. In unmittelbarer Nähe entdeckt man einen Hafen, der nur Industriegüter importiert. Ihrem Vorhaben kommt es zugute, daß fast unbegrenzt Rohstoffe vorhanden sind. Finden Sie heraus, wo von wem bereits abgebaut wird, welche Rivalen daran partizipieren und entscheiden Sie sich dann für günstige Standorte zur Weiterverarbeitung. Bei entsprechendem Kapital engagieren Sie sich selbst im Bergbau.
Ihre Wissenschaftler forschen derzeit auf drei Gebieten: Computer, Automobilbau und Elektro-Artikel. Das Wissen beim Automobilbau sollten Sie auch für die Herstellung von Mo-

# CAPITALISM

## LÖSUNGSSTRATEGIEN FÜR DIE SZENARIEN

torrädern nutzen. Ihre bisherigen Erkenntnisse müssen Sie schleunigst in die Industrie-Produktion einbringen: Stampfen Sie Fabriken aus dem Boden und bauen Sie Kaufhäuser in allen Städten. Die Gelder für die Entwicklung sollten zunächst beibehalten, später gesteigert werden. Vergessen Sie nicht, die Qualität in der Produktion durch die Weiterbildung der Mitarbeiter sicherzustellen. Die Eigenkapitalrendite (Return On Equity) finden Sie übrigens u. a. im Menü „Reports" / „Corporate Detail" / „Statements".






**Schwierigkeitsgrad:** 200 %

**Startkapital:** $ 10 Mio.

**Ziel:**
- Jahresumsatz von mindestens $ 2 Milliarden (!)
- Jahresgewinn von mindestens $ 200 Mio.

**Zeit:** 80 Jahre

**Bonuspunkte:** 150

**Einschränkungen:**
keine

**Lösungsvorschlag:**
Das schwerste aller Szenarien werden Sie vermutlich mehr als einmal von vorne beginnen müssen. Sie wirtschaften gegen zehn äußerst finanzstarke und erfahrene Nebenbuhler, deren Fabriken und Farmen Sie vorübergehend nutzen müssen, um überhaupt Tritt in diesem komplexen Gefüge zu fassen. Das Problem dabei: Sie besitzen nichts und müssen alles erreichen. Des weiteren werden Sie etwaige Häfen vergeblich suchen. Förderanlagen für die reichlich vorhandenen Rohstoffe sind anfangs zu teuer. Starten Sie mit einem Kaufhaus, etikettieren Sie die Waren der näheren Umgebung gegebenenfalls neu und versuchen Sie, möglichst schnell ansehnliche Marktanteile zu erteilen. Parallel dazu baut man die Landwirtschaft auf, die durch die hohen Necessity Indizes von Nahrungsmitteln ein sicheres Geschäft verspricht. Mit steigenden Umsätzen und Gewinnen können Sie sich allmählich abkoppeln und selbst Öl, Kohle, Erze usw. fördern. Als Faustregel kann gelten, daß Sie sich gezielt in Marktnischen einnisten: Wird eine Ware noch nicht oder nur in unzureichendem Maße angeboten, sollten Sie als erster Anbieter auftreten, Werbung schalten und sich vor allen anderen etablieren.






**Schwierigkeitsgrad:** 51 %

**Startkapital:** $ 10 Mio.

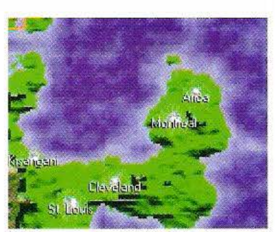
**Ziel:**
- Jahresumsatz von $ 80 Mio.
- Marktführerschaft bei Tierprodukten

**Zeit:** 50 Jahre

**Bonuspunkte:** 80

**Einschränkungen:**
- Keine Spekulationen an der Börse
- Keine Industrie

**Lösungsvorschlag:**
Drei Holdings balgen sich um die Vorherrschaft - allesamt ohne jedweden Hafen. Die Industrie-Produktion ist deaktiviert, d. h. Sie können zwar Schafe züchten und dabei Wolle gewinnen, aber Sie werden keine Abnehmer finden. Von Vorteil ist, daß auch Ihre Gegner beim Szenario-Start noch keine Gebäude besitzen. Die Strategie ist hier einfach: In den Siedlungen bauen Sie Shops und vertreiben dort die selbstproduzierten Güter. Um schnell Ihr Ziel zu erreichen, sollten Sie sich nicht mit der lukrativen Holzwirtschaft aufhalten, sondern gezielt Eier und gefrorenes Fleisch verhökern.






**Schwierigkeitsgrad:** 64 %

**Startkapital:** $ 10 Mio.

**Ziel:**
- Jahresumsatz von mindestens $ 300 Mio.
- Marktführerschaft im Handel

**Zeit:** 50 Jahre

**Bonuspunkte:** 80

**Einschränkungen:**
Keine Börsenaktivitäten

**Lösungsvorschlag:**
Die Zahl der Gegenspieler ist hier recht hoch, dafür stehen aber auch mindestens fünf Absatzmärkte zur Verfügung. Die vier Anlegeplätze dienen ausschließlich zum Umschlag von Konsumgütern. Das heißt, daß Sie gezwungen sind, eigene Rohstoffe abzubauen oder sich nach günstiger Konkurrenz umzusehen. Denn allein durch den Weiterverkauf der vorhandenen Waren schaffen Sie das Missionsziel kaum. Wegen der langen Transportwege sollten Sie Landwirtschaft und Fabriken insbesondere in Lisbon vormerken; alle anderen Städte können günstig über die Häfen bedient werden. Wenn Sie keine eigene Fabrikation aufbauen, müssen die logischerweise gleichen Waren umetikettiert werden, um nicht ein Opfer des Preiskampfes zu werden. Berücksichtigen Sie die Präferenzen der Verbraucher: Legen sie Wert auf eine bekannte Marke (→ Werbung; Label-Units)? Steht der Preis im Vordergrund (→ günstigere Einkaufsquellen suchen; Transportwege durch nahegelegene Bauernhöfe/Fabriken verkürzen; Artikel kurzzeitig unter Einkaufspreis verkaufen, um Konkurrent auszuschalten)? Oder bevorzugt man Waren von hoher Qualität (→ Forschung in eigenen Gebäuden ausbauen; Mitarbeiter schulen)? Ein Zubrot verdienen Sie sich, wenn Sie auf Kunststoff basierende Produkte fertigen. Dafür brauchen Sie Öl, das es zuhauf gibt. Auch anderer Hersteller können Sie beliefern und sich so gegen Einbrüche im Handel absichern.



***Petra Maueröder***

# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

***Diese Komplettlösung setzt voraus, daß Sie das Benutzerhandbuch genau gelesen haben. Es gibt mehrere Wege BIT zu lösen, daher stellt diese Lösung nur einen Weg dar. Sie können im Menü aus zwei Einstellungen auswählen. Diese sind der „Walkthru" und der „Adventure-Mode". Im Walkthru werden Rätsel vereinfacht oder sogar teilweise ganz weggelassen. Der Adventure-Mode umfaßt die volle Komplexität des Spiels, daher werden wir uns nur mit diesem befassen.***

Sie sind Gage Blackwood, Agent Nummer 5 der „Temporal Security Agency", kurz TSA. Es ist das Jahr 2318. Der zukünftige Gage Blackwood springt in der Zeit 10 Jahre zurück und bittet Sie um Ihre Hilfe. Er wurde angeklagt, unerlaubt in der Zeit zu reisen.

Übergabe der Jumpsuit

Gage gibt Ihnen seinen „Jumpsuit", einen Anzug, mit dem Sie durch die Zeit springen können. Während der Anzug Sie automatisch unsichtbar werden läßt, erscheint ein anderer Agent, der Gage gefangen- und mit in die Zukunft zurücknimmt. Dann aktiviert sich die Zeitreiseautomatik, die Sie 10 Jahre in die Zukunft schickt.

Aufzeichnungen des Biochips

Wählen Sie den Biochip „Files" an und lesen Sie die Aufzeichnungen über den Jumpsuit, alle TSA-Agenten und deren Daten. Gehen Sie nun vorwärts und drehen Sie sich nach links. Auf den Regalen stehen verschiedene Figuren. Gage hat in der Figur des Agenten Nummer 5 eine Nachricht aus dem Jahr 2128 für Sie hinterlassen. Nachdem Sie sie abgespielt haben, drehen Sie sich nach rechts und laufen vier Schritte vorwärts zu Gages Schreibtisch.

An Gages Schreibtisch

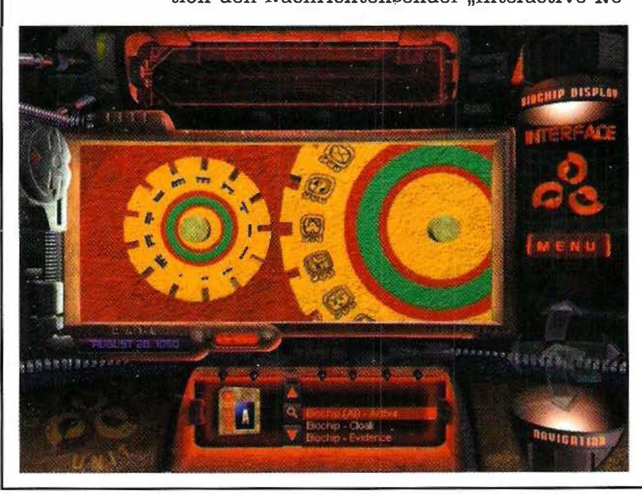
Drehen Sie sich nach rechts und sehen Sie nach unten. Auf der rechten Seite des Schreibtisches steht ein Anrufbeantworter. Spielen Sie die aufgezeichneten Anrufe mittels Knopfdruck ab. Richten Sie sich nun wieder nach oben, drehen Sie sich nach rechts, gehen dann vorwärts, nach links, wieder zweimal vorwärts, links und sehen Sie nach unten zum Projektorraum.

Der Projektorraum

Gehen Sie hinein, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts, drehen Sie sich zweimal nach links und bücken Sie sich, um den rechten Schalter des Gerätes zu betätigen. Im folgenden sehen Sie in einer Projektion den Nachrichtensender „Interactive News Network", kurz INN.

Das INN

Informieren Sie sich über „Agent 5 Arrest Story", „Symbiotry Discussions Story" und beide Auszüge über „Louvre Auction Stories".




Gehen Sie vorwärts, rechts, dreimal vorwärts, links und noch einmal vorwärts in die Küche.

Der Replikator in der Küche

Sie stehen nun direkt vor dem Replikator. Bestellen Sie aus der Werbung des INN den Biochip „Translate" mit der Code-Nummer 689-22-378 und „CheeseGirl" mit der Code-Nummer 625-94-978.

Aktivieren Sie nun den Biochip „Jump" und wählen Sie als Ziel der Zeitreise Farnstein`s Lab aus. Bevor Sie den Zeitsprung vornehmen, lesen Sie erst die kurze Beschreibung durch.

### Farnstein´s Lab

Sie befinden sich nun außerhalb von Farnsteins Labor.

Keine Anziehungskraft

Da eine Anziehungskraft von 0 G herrscht - also keine Anziehungskraft -, brauchen Sie eine Antriebskraft, um vorwärtszukommen. Werfen Sie „CheeseGirl" in die linke untere Ecke des Bildschirms, so läßt Sie der freigesetzte Druck in der Dose zu einem geeigneten Ort der zerstörten Raumstation gleiten.

Sehen Sie nach unten und dann nach links. Dort ist ein Korridor. Gehen Sie fünf Schritte vorwärts zu der gegenüberliegenden Tür und öffnen Sie sie. Mit zwei weiteren Schritten vorwärts gelangen Sie zum Dock.

Das Dock der Raumstation

Die Tür dorthin kann jedoch nicht geöffnet werden, da der Druck nicht angeglichen ist. Drehen Sie sich nach links, sehen Sie nach oben und gehen Sie vorwärts.

Druckausgleichcomputer

Dort befindet sich ein Computer, der den Druckausgleich vornehmen kann. Finden Sie auf dem Diagramm „Capacitance Array" und aktivieren Sie nun den Computer. Ein Alarm weist Sie darauf hin, daß etwas die „Habitat Wing" blockiert. Kehren Sie zur Docktür zurück und drehen Sie sich zweimal nach rechts. Gehen Sie einen Schritt nach vorne.

Metallstange blockiert die Tür

Sie sehen nun, daß eine Metallstange die Tür blockiert hat. Nehmen Sie sie mit. Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, dann links, sehen Sie nach oben und gehen Sie vorwärts, um den Befehl zum Druckausgleich zu wiederholen. Nach dem Ausgleich können Sie wieder frei atmen und brauchen den Reservesauerstoff des Jumpsuits nicht mehr. Öffnen Sie nun die Tür zum Dock und betreten Sie es.

Bei den Gravitationsgeneratoren

Die Gravitationsgeneratoren sind außer Kontrolle. Sie haben keine andere Wahl als durch den Raum zu gleiten und zu stolpern, um zur anderen Seite zu gelangen. An dieser Stelle sollten Sie Ihren derzeitigen Spielstand sichern, da sich der Raum als Labyrinth mit Sackgassen entpuppt. Gehen Sie nach rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, dreimal links, vorwärts, zweimal rechts, vorwärts, links, vorwärts, rechts und noch einmal vorwärts. Öffnen Sie die Tür vor Ihnen und gehen Sie hinein.

Arthur die künstliche Intelligenz

In diesem Raum befindet sich Arthur, die künstliche Intelligenz der Raumstation. Er lädt Sie ein näherzukommen. Gehen Sie zu ihm. Erlauben Sie ihm, Ihre Biochips zu scannen. Als Arthur dadurch erfährt, daß er

# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1




in dieser Raumstation sterben wird, bittet er Sie, ihn in Form eines Biochips mitzunehmen. Er könnte sich als nützliche Hilfe erweisen, also stimmen Sie zu. Drehen Sie sich zweimal nach rechts. Die Tür muß manuell geöffnet werden. Sehen Sie nach oben. Dort befindet sich ein Codeschloß für das Öffnen der Tür von Hand. Arthur gibt Ihnen dazu den Code 32770. Das Schloß öffnet sich, und Sie können nun die Vorrichtung betätigen. Nachdem der Druck Sie durch die Raumstation hat fliegen lassen, befinden Sie sich nun vor einer Tür zu „A.I. Nexus". Betreten Sie den Raum vorwärts. Innen müssen Sie einen Code eingeben, der sich als ein kleines Rätselspiel herausstellt. Die drei roten Punkte müssen mit den drei grünen Punkten ausgetauscht werden, so daß die grünen Punkte oben und die roten Punkte unten zu sehen sind. Haben Sie das Rätsel gelöst, wird eine Aufzeichnung von Dr. Farnstein abgespielt, und Arthur kopiert sich in einen Biochip. Von diesem Zeitpunkt an können Sie Arthur wie jeden anderen Biochip benutzen. Danach müssen Sie feststellen, daß Sie im A.I. Nexus gefangen sind. Kehren Sie mit der Recallfunktion wieder in das Apartment zurück.

Codeschloß bei Arthur

A.I. Nexus

### Gages Apartment

Gehen Sie vier Schritte vorwärts, links, vorwärts, links und vorwärts, um wieder zum Replikator zu gelangen. Holen Sie sich einen weiteren „CheeseGirl" vom Shopnet. Aktivieren Sie die Jumpfunktion und reisen Sie noch einmal zu Farnsteins Labor.

Wieder beim Replikator

### Farnstein's Lab

Drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach unten und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Sie stehen direkt vor der Tür zu „Atmosphere Mining". Die Tür wird sich anfangs nicht öffnen, aber Arthur wird Ihnen helfen. Betreten Sie den Lift. Berühren Sie den grünen Schalter, um zum Aufzug im Inneren des Asteroiden zu gelangen. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und sehen Sie nach unten. Öffnen Sie die Lifttür und betreten Sie den Aufzug. Drücken Sie den Knopf mit dem Pfeil nach oben. Er bringt Sie in das Zentrum des Asteroiden. Wenn Sie nur noch wenig Sauerstoff haben, können Sie hier Ihre Reserven wieder auffüllen. Drehen Sie sich nach rechts und betrachten Sie das Kontrollpult auf der linken Seite. Drücken Sie „Run Mining Cycle". Der Asteroid produziert jetzt Eisbrocken. Drehen Sie sich nach links und sehen Sie nach unten zu dem Kontrollpult. Betätigen Sie „Run O2 Extraction". Dadurch wird der Sauerstoff vom Eis entfernt. Drehen Sie sich zweimal nach rechts zur Nachfüllstation und erneuern Sie noch einmal Ihre Sauerstoffreserven. Drehen Sie sich dreimal nach rechts. Drücken Sie den Knopf mit dem Pfeil nach oben. Drehen Sie sich zweimal nach rechts. Gehen Sie in den Lift und aktivieren Sie den grünen Schalter. Sehen Sie nach unten und nehmen Sie den Wasserkanister mit. Drehen Sie sich nach rechts und öffnen Sie die Tür. Machen Sie zwei Schritte nach vorne, drehen Sie sich nach links und sehen Sie nach unten. Vor Ihnen befindet sich ein Computer, der für die Atmosphäre innerhalb der Station zuständig ist. Nehmen Sie einen Druckausgleich in der „Biomass Area" vor. Drehen Sie sich nach rechts, nach unten, rechts und wieder nach unten. Öffnen Sie die Tür vor Ihnen. In diesem Raum können Sie jetzt frei atmen. Gehen Sie drei Schritte nach vorne und sehen Sie nach links, um eine Skulptur näher zu betrachten. Der Biochip „Evidence" entdeckt eine Zeitverschiebung, doch kann deren Ort nicht genau bestimmt werden. Bücken Sie sich. Drücken Sie den grünen Knopf, um zu testen, ob die Skulptur auf diese Frequenz anspricht. Probieren Sie mit Hilfe des Knopfes und des kleinen Rades in der linken oberen Ecke verschiedene Frequenzen aus, bis ein Kontakt entsteht. Sehen Sie wieder nach oben. Berühren Sie die Skulptur. Sie verwandelt sich, und der Biochip „Evidence" zeichnet den Beweis automatisch auf. Bevor Sie nun Farnstein's Labor verlassen, sollten Sie noch einmal zur Nachfüllstation zurückkehren. Drehen Sie sich also nach links, gehen Sie vorwärts, nach unten, vorwärts. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie auf den Korridor hinaus. Drehen Sie sich nach links, gehen Sie vorwärts, öffnen Sie die Tür und gehen Sie vorwärts. Betätigen Sie den grünen Schalter. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und sehen Sie nach unten. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie in den Lift. Drücken Sie den Knopf mit dem Pfeil nach oben. Drehen Sie sich dreimal nach links. Halten Sie den Wasserkanister an die blaue Röhre. Drehen Sie das gelbe Rad auf der linken Seite. Es öffnet die Wasserleitung mit dem Wasser, das Sie mittels der Eisbrocken und der Entfernung des Sauerstoffes gewonnen haben. Nehmen Sie den gefüllten Wasserkanister wieder mit. Jetzt haben Sie alles, was Sie brauchen. Als nächste Zeitreise wählen Sie das Chateau Gaillard. Lesen Sie vor dem Sprung die Kurzinformation und betätigen Sie die Jumpfunktion.

Vor der Tür Atmosphere Mining

Im Zentrum des Asteroiden

Das Kontrollpult

Atmosphären-computer

Die Skulptur

Noch einmal zur Nachfüllstation

Der Wasserkanister und die blaue Röhre

Zeitreise nach Cheateau Gaillard

### Chateau Gaillard

Sie befinden sich auf einem Turm im Chateau Gaillard. Vor Ihnen steht ein Ritter, der aber gleich nach Ihrer Ankunft von einem Pfeil getötet wird. Gehen Sie nach vorne und

Der Ritter

# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

bücken Sie sich, um den Pfeil aufzuheben und mitzunehmen. Sehen Sie wieder nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vier Schritte vorwärts, sehen Sie nach unten und gehen Sie ein Stockwerk tiefer. Sehen Sie nach oben, gehen Sie links, vorwärts und dann rechts. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie vorwärts. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie zweimal vorwärts, links, vorwärts, rechts und sehen Sie dann nach unten. Nehmen Sie den Schleuderhaken mit. Sehen Sie wieder nach oben, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts, zweimal vorwärts und wieder rechts. Sie stehen nun wieder an der Ecke, von der Sie durch die Tür gekommen sind. Gehen Sie vier Schritte vorwärts und sehen Sie nach links. Warten Sie ab, bis ein Stein durch die Mauer schlägt. Danach können Sie vorwärts, rechts, nach unten und vorwärts hinunterklettern. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Sie stehen jetzt vor der Tür des Schmieds. Öffnen Sie sie und gehen Sie hinein. Drehen Sie sich nach rechts und sehen Sie nach unten. Dort liegt ein Hammer. Nehmen Sie ihn mit. Da Sie noch andere Gegenstände brauchen, um Ihre Mission im Chateau zu beenden, reisen Sie kurz vorher noch zum Atelier von Da Vinci.

*Der Schleuderhaken*

*Ein Stein durchschlägt die Mauer*

*Beim Schmied*

### Da Vinci Studio

Drehen Sie sich zweimal nach links und sehen Sie nach unten. Berühren Sie den Balkonschlüssel, um die Tür zu öffen. Gehen Sie auf den Balkon hinaus. Der Biochip „Evidence" zeichnet automatisch den Schatten einer Person im gegenüberliegenden Turm auf. Drehen Sie sich nun zweimal nach rechts und berühren Sie die Tür, um wieder ins Innere des Turms zu gelangen. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, links und dann noch einmal vorwärts. Sie stehen jetzt direkt vor einem Schaltapparat mit zwei Hebeln. Benutzen Sie den Biochip „Translate", um die lateinischen Worte zu verstehen, und stellen Sie sie dann auf „Unlock" und „Up". Sehen Sie nach unten und drehen Sie das Rad, um den Lift nach oben zu kurbeln. Sehen Sie nach oben und bewegen Sie sich zweimal nach rechts, vorwärts, dann rechts,

*Mit den Balkonschlüssel durch die Tür*

*Der Schaltapparat mit den zwei Hebeln*




vorwärts, rechts, vorwärts, rechts und noch einmal vorwärts. Sie stehen nun vor einem von Da Vincis unfertigen Gemälden. Der Biochip „Evidence" weist auf etwas Ungewöhnliches hin. Drehen Sie sich zweimal links und sehen Sie nach unten. Wählen Sie den Biochip „Evidence" an und aktivieren Sie die Funktion „Locate". Bewegen Sie nun das Zielraster über den Fleck am Boden. Der Beweis wird aufgezeichnet. Sehen Sie wieder auf und gehen Sie zweimal vorwärts und zweimal links. Sie stehen nun vor dem Lift. Gehen Sie vorwärts hinein, sehen Sie nach unten und drehen sich dann nach rechts, um ihn zu betreten. Betätigen Sie das Rad. Der Lift befördert Sie nun nach unten. Nachdem Sie wieder nach oben gesehen haben, drehen Sie sich nach rechts. Sie sehen eine Tür. Öffnen Sie sie und betreten Sie den Gang, der vor Ihnen liegt. Gehen Sie jetzt vorwärts, rechts, zweimal vorwärts, rechts und sehen Sie nach unten. Es liegt ein Seil am Boden. Nehmen Sie es mit. Sehen Sie wieder nach oben, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie zweimal vorwärts, rechts und wieder vorwärts, um zum Werkraum Da Vincis zu gelangen. Öffnen Sie die Tür und betreten Sie den Raum. Gehen Sie noch einmal vorwärts, links, vorwärts, links, dreimal vorwärts und rechts. Sie befinden sich jetzt in einer der Nischen des Werkraums. Nehmen Sie das „Wheel Assembly" mit und sehen Sie sich aufmerksam die Skizze des Apparates, an dem Da Vinci arbeitete, an. So können Sie sich eine Vorstellung davon machen, wie viele Teile Sie für diesen Apparat brauchen und wie sie zusammengesetzt werden müssen. Sehen Sie nach unten, drehen Sie sich nach links, heben Sie die Holzstäbe vom Boden auf und nehmen Sie sie mit. Sehen Sie nun wieder nach oben, drehen Sie sich nach links, gehen Sie viermal vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts und rechts. Jetzt stehen Sie in der anderen Nische des Werkraumes. Direkt vor sich sehen Sie das „Gear Assembly", das sie noch zur Fertigstellung benötigen. Nehmen Sie es mit. Drehen Sie sich nun nach rechts, gehen Sie vorwärts, links, vorwärts, rechts, viermal vorwärts, links und sehen Sie nach unten zur Holzbank. Legen Sie das „Wheel Assembly" darauf. Achten Sie darauf, es an der richtigen Stelle anzubringen, da es sonst wieder in Ihr Inventar zurückkehrt. Legen Sie dann das „Gear Assembly" und die Holzstäbe dazu. Mit dem Hammer können Sie die einzelnen Teile fest zusammenklopfen. Sie können jetzt das fertiggestellte „Siege Cycle" mitnehmen. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links, gehen Sie zwei Schritte vorwärts, links und wieder zwei Schritte vorwärts. Sie stehen nun vor der Tür zum Innenhof. Öffnen Sie sie und gehen Sie hinaus. Drehen Sie sich nach rechts, vorwärts, links, vorwärts, zweimal rechts, zweimal vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts, zweimal rechts und sehen Sie nach unten. Mit dem Handrad können Sie das Katapult in Richtung des gegenüberliegenden Turmes drehen. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Die zwei

*Da Vincis unfertiges Gemälde*

*Der Werkraum Da Vincis*

*Die Skizze des „Wheel Assembly"*

*An der Holzbank*

*Das fertiggestellte „Siege Cycle"*

*Mit den Katapult in Richtung Turm*

# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

Räder sind für die senkrechte und waagerechte Zieleinstellung des Katapultes da. Bewegen Sie das Katapult mit dem linken Rad neun Abmessungen nach rechts und mit dem rechten Rad zwei Abmessungen nach unten. Legen Sie jetzt den Schalter in der Mitte um. Der Schleuderhaken, der sich auf dem Katapult befand, hat sich jetzt nun am Balkon fest verankert. Sie stehen automatisch vom Katapult auf. Drehen Sie sich nach links, gehen Sie vorwärts, wieder links und hängen Sie das „Siege Cycle" an die Seile. Berühren Sie es daraufhin, um hineinzugelangen. Mit einem Schritt vorwärts betätigen Sie die Pedale und landen auf dem Balkon. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts und drehen Sie sich nach links. Sehen Sie nach unten und öffnen Sie mit den Balkonschlüssel das Türschloß. Sehen Sie nach oben und öffnen Sie die Tür. Sie können gerade noch erkennen, wie eine Person aus Ihrem Sichtfeld verschwindet. Ihr Biochip „Evidence" hat diesen Beweis gleich aufgezeichnet. Drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach unten und benutzen Sie den Biochip „Evidence". Sie finden eine Kameralinse. Nehmen Sie sie mit. Klicken Sie auf die Linse, sobald Sie in Ihrem Besitz ist, damit Sie an Ihren Jumpsuit befestigt wird. Sehen Sie nach oben, gehen sie einen Schritt vorwärts, drehen Sie sich nach rechts. Sie stehen vor einem Schreibtisch mit Dokumenten. Sehen Sie sie durch. Ihr Biochip "Evidence" zeichnet automatisch einen Beweis auf. Ohne die Linse hätten Sie die verborgenen Schriften Da Vincis nicht entdecken können. Jetzt können Sie die Linse wieder deaktivieren. Bevor Sie das Atelier verlassen, sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts, zweimal vorwärts und dann links. Öffnen Sie den Schrank vor sich und nehmen Sie das Herz mit sich. Benutzen Sie Ihren Jumpsuit und reisen Sie nach „Chichen Itza".

Steuerung des Katapults

Auf dem anderen Balkon

Mit dem Biochip die Kameralinse finden

Die verborgenen Schriften Da Vincis

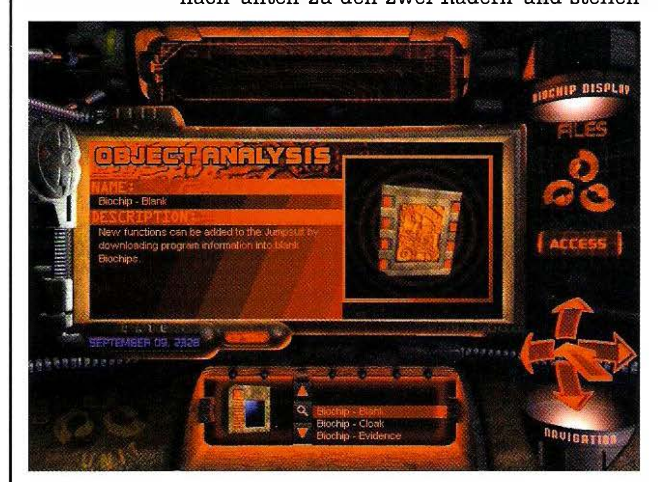
### *Chichen Itza*

Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, links und wieder vorwärts. Sehen Sie nach oben. Sie entdecken an den Wänden Inschriften, die Sie mit Hilfe des Biochip „Translate" entziffern können. Sehen Sie nun nach unten zu den zwei Rädern und stellen Sie ein beliebiges Datum einer heiligen Zeremonie ein, z. B. 3 tree oder 8 water. Drehen Sie sich nach links und sehen Sie nach unten. Dort befindet sich eine Schale mit Wasser. Nehmen Sie sie mit. Sehen Sie wieder auf, drehen Sie sich nach links, gehen Sie vorwärts und sehen Sie nach unten. Stellen Sie die Schale auf diesen Platz. Dadurch wird ein Mechanismus betätigt, der eine Falltür im Boden öffnet. Sie finden sich nach Ihrem Sturz in den unterirdischen Gängen von Itza wieder. Sehen Sie nach unten und nehmen Sie den Skelettkopf mit. Sehen Sie nach oben, gehen Sie einen Schritt vorwärts und bücken Sie sich. Nehmen Sie das Kupferamulett des zweiten Skeletts an sich. Reisen Sie mit Ihrem Jumpsuit zum Chateau Gaillard zurück.

Wände mit seltsamen Inschriften

Mit der Wasserschale die Falltür öffnen

In den Gängen von Itza




### *Chateau Gaillard*

Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie drei Schritte vorwärts, sehen Sie nach unten und gehen Sie eine Etage tiefer. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links, gehen Sie vorwärts und nach rechts. Berühren Sie die Tür und gehen Sie hinaus. Gehen Sie viermal vorwärts und links. Warten Sie wieder ab, bis der Stein durch die Mauer schlägt, und gehen Sie dann wieder vorwärts, rechts, nach unten und vorwärts, um die Mauer hinunterzuklettern. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie vorwärts. Sie stehen wieder vor der Tür des Schmieds. Öffnen Sie sie und gehen Sie mit hinein. Drehen Sie sich jetzt nach links, gehen Sie vorwärts, rechts, vorwärts, rechts und noch einmal vorwärts, um zur Schmiede zu gelangen. Sehen Sie nach unten und heben Sie den blaßgefärbten Stein auf der rechten Seite hoch. Legen Sie das Kupferamulett in die Schmiedepfanne und lassen Sie es schmelzen. Ziehen Sie dazu an dem Holzgriff. Dann gießen Sie das geschmolzene Kupfer in die Schlüsselform unter dem Stein. Nehmen Sie den fertigen Schlüssel mit. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts und dann rechts. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie drei Schritte vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, rechts und vorwärts. Ihr Biochip „Evidence" entdeckt eine Zeitverschiebung. Drehen Sie sich nach links und aktivieren Sie ihn. Drehen Sie sich nach rechts und waten Sie dann vorwärts durch den Burggraben. Sehen Sie nach oben. Dort befindet sich ein Fenster. Sichern Sie Ihr Spiel an dieser Stelle. Werfen Sie den Schleuderhaken hoch und klettern Sie das Seil hinauf. Sie werden von ein paar Wächtern gesehen und müssen sich daher beeilen. Wenn Sie im Turminneren sind, aktivieren Sie so schnell wie möglich Ihre Tarnvorrichtung mit dem Biochip „Cloak". Die Wächter stürmen in das Zimmer, können Sie jedoch nicht entdecken und verlassen es wieder. Deaktivieren Sie die Tarnvorrichtung. Gehen Sie vorwärts, rechts, vorwärts und sehen Sie nach unten. Berühren Sie den Schrank. Sie werden herausfinden, daß er ein kleines Nebenfach mit einer Schlüsselform besitzt. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach links

Warten bis der Stein durch die Mauer schlägt

Nochmal in der Schmiede

Den Schlüssel fertigen

Im Burggraben das Spiel sichern

Die Wächter mit dem Biochip austricksen

# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1




und gehen Sie zwei Schritte vorwärts. Wenn Sie den Wandteppich berühren, stellen Sie fest, daß Sie die Mechanismen hinter dem Teppich in Gang gesetzt haben. Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, links, und zweimal vorwärts zu der Wendeltreppe. Drehen Sie sich nach links, sehen Sie nach unten und gehen Sie ein Stockwerk tiefer. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Sie stehen vor dem Studierzimmer. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie hinein. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts, rechts und sehen Sie nach unten zum Kaminfeuer. Heben Sie den halb angebrannten Brief heraus und lesen Sie ihn mit Hilfe des Biochip „Translate". Sehen Sie auf, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie drei Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Dort liegen zwei Tagebücher. Sie erzählen die Geschichte der Belagerung von Chateau Gaillard und dem Schmied, der beim Vervielfältigen von Schlüsseln erwischt wurde. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie zwei Schritte nach vorne und sehen Sie nach unten. Die Skizze, die Sie sehen, stellt das Schloß mit dessen inneren Gebäuden dar. Sehen Sie wieder nach oben. Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, links und wieder vorwärts zu der Tür, von der Sie gekommen sind. Öffnen Sie sie und gehen Sie zwei Schritte vorwärts, links, nach unten und vorwärts zum Fuß des Turmes. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links und gehen Sie vorwärts. Öffnen Sie die Tür. Die Person in dem Jumpsuit bemerkt Sie und flieht mittels Jumpfunktion. Der Biochip „Evidence" hat alles aufgezeichnet. Gehen Sie vorwärts, links, vorwärts, links und sehen Sie nach unten. An der Kiste befindet sich ein Schloß, das Sie mit dem geschmolzenen Schlüssel öffnen können. Klettern Sie daraufhin in die Kiste hinein. Die Mechanismen hinter dem Wandteppich haben eine falsche Tür in der Kiste geöffnet. Sie können jetzt die Leiter hinunter in die Schatzkammer steigen. Sehen Sie nach unten und drehen Sie sich nach rechts. Öffnen Sie das linke Kästchen und entnehmen Sie ein paar der Münzen. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts und sehen Sie nach unten. Aktivieren Sie Ihren Biochip „Evidence". Die Ursache der Anomalie ist das Schwert in der Mitte des Haufens. Hier ist alles getan. Reisen Sie nun wieder nach „Chichen Itza".

Der Mechanismus hinter dem Wandteppich

Im Studierzimmer

Am Fuß des Turmes

Einsatz des gefertigten Schlüssels

In der Schatzkammer

### *Chichen Itza*

Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, links und wieder vorwärts. Stellen Sie das Datum einer heiligen Zeremonie ein, drehen Sie sich nach links und sehen Sie nach unten. Heben Sie die Schale mit dem Wasser auf, sehen Sie nach oben, drehen Sie sich nach links und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Sehen Sie nach unten und stellen Sie die Wasserschale auf den Platz. In den unterirdischen Gängen gehen Sie fünf Schritte vorwärts bis zu einer Weggabelung. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einen Schritt vorwärts zum ersten Tempel. Durch den Biochip „Translate" erfahren Sie, daß dies der Tempel des Kriegsgottes ist. Die Hieroglyphen besagen weiterhin, daß eine Opfergabe geleistet werden muß. Legen Sie den blutigen Pfeil in die Öffnung rechts. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Die Tür öffnet sich, nachdem die Opfergabe angenommen worden ist. Gehen Sie hinein. Drehen Sie sich nach links und berühren Sie den Schlangenkopf. Dieser öffnet sich, und bevor er sich schließt, legen Sie den Skelettschädel hinein. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und legen Sie den anderen Schädel in den rechten Schlangenmund. Drehen Sie sich zweimal nach links zum linken Schlangenkopf und nehmen Sie den Schädel wieder heraus. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie vorwärts, bevor sich der Schlangenmund und somit auch die Tür wieder schließt. Gehen Sie vorwärts, drehen Sie sich nach links und legen Sie den Schädel in den Schlangenmund. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie vorwärts. Drehen Sie sich nach links und heben Sie den Schädel des Skeletts auf. Drehen Sie sich noch einmal nach links, gehen Sie vorwärts und links. Legen Sie den Schädel in den Schlangenmund. Nehmen Sie den Schädel des Schlangenmundes auf der gegenüberliegenden Seite wieder mit und gehen Sie wieder zur Tempeltür zurück. Legen Sie dort in den freien Schlangenmund den Schädel. Gehen Sie nun wieder zu den Schlangenköpfen im Inneren des Tempels zurück und legen Sie den Schädel des rechten Schlangenmundes in den linken. Jetzt sind alle Türen offen und alle Speere gestoppt. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie drei Schritte vorwärts zum Altar des Kriegsgottes. Sehen Sie nach unten und nehmen Sie den „Obsidian Block" mit. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie fünf Schritte nach vorne und verlassen Sie den Tempel.

Beim ersten Tempel

Opfer für den Kriegsgott

Beim Schlangenkopf

Die Türen des Tempels öffnen und die Speere stoppen

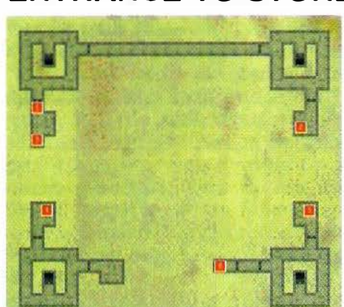
***Was Sie alles im Tempel des Wassergottes anstellen müssen, um das Spiel zu lösen, erfahren Sie im zweiten Teil dieser umfangreichen Komplettlösung.***

# STONEKEEP

## DIE KARTEN - TEIL 1

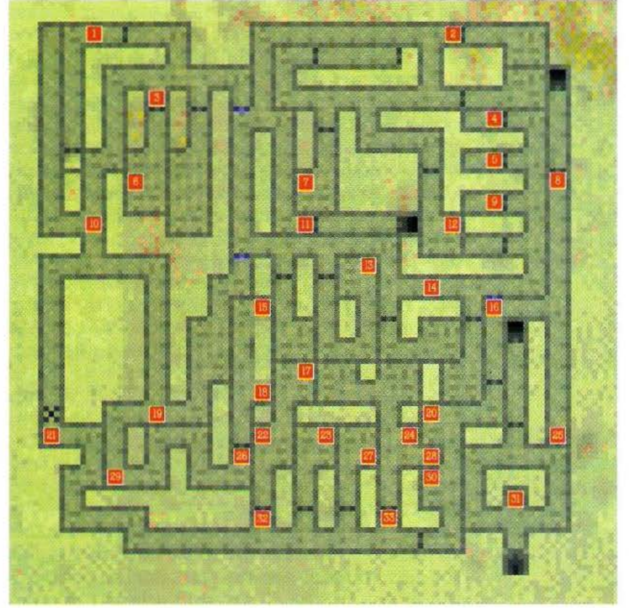
***Stonekeep kann sich zu einem Spiel mit einem ungeheuren Frustfaktor entwickeln, wenn man einen wichtigen Gegenstand im Eifer des Gefechts übersieht. Deshalb bringen wir schon einmal vorab die Karten der ersten acht Level; alle wichtigen und zur Lösung des Spiels benötigten Gegenstände sind eingezeichnet!***

### ENTRANCE TO STONEKEEP



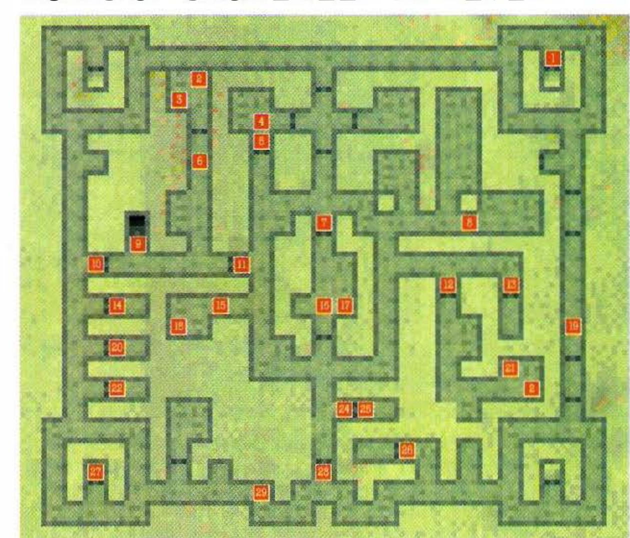
1. Loser Wandstein
2. Brasskey
3. Truhe (Bronzekey)
4. Startpunkt
5. Truhe (Brasskey)
6. Heilbrunnen

### RUINS OF STONEKEEP 2nd LEVEL



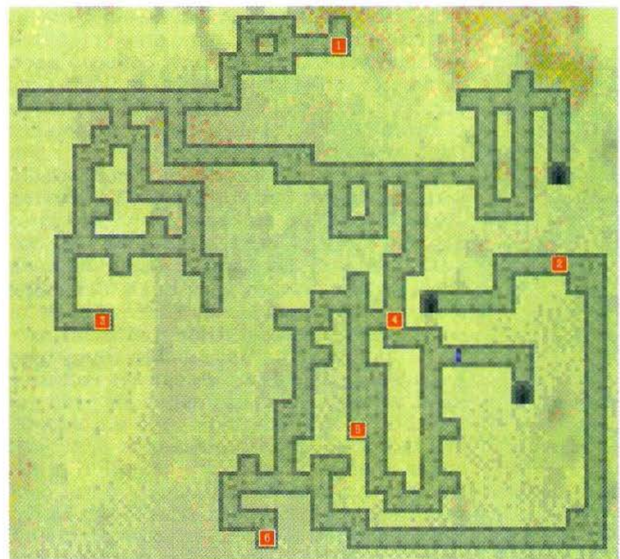
1. Wahooka, der König der Goblins
2. Tür (Ivorykey)
3. Tür (Ivorykey)
4. Ivory Key
5. Gefangener Zwerg: Farli
6. Schriftrolle
7. Loser Stein
8. Eingang zu den Sewers (Ivorykey)
9. Tür (Ivorykey)
10. Geheimhebel für Wand
11. Eingang zu den Sewers (Ivorykey)
12. Edelstein
13. Loser Stein
14. Loser Stein
15. Mana-Kreis und Runenstab
16. Ironkey
17. Schlüsselbund
18. Runen: Heilen und Feuer
19. Tür (Ivorykey)
20. zweiter Slot für die Sewers
21. Stein auf den Schalter werfen
22. Schriftrolle
23. Edelstein
24. Loser Stein (Geheimtür)
25. Heilbrunnen
26. Tür (Ivorykey)
27. Edelstein und Weinschlauch
28. Edelsteintruhe
29. Pfeilfallen mit Steinen auslösen
30. Erster Slot für die Sewers
31. Drachenstatue einsetzen
32. Tür (Ironkey)
33. Tür (Ironkey)

### RUINS OF STONEKEEP 1st LEVEL



1. Treppe zum Eingang (Brasskey)
2. Loser Wandstein
3. Tisch mit wichtigen Schriften
4. Tagebuch
5. Tür (Brasskey)
6. Pfeilfalle
7. Tür (Bronzekey)
8. Loser Wandstein
9. Tür in den zweiten Level (Steelkey)
10. Tür (Bronzekey)
11. Tür (Bronzekey)
12. Tür (Bronzekey)
13. Tür (Bronzekey)
14. Tür (Brasskey)
15. Feuerstelle (Flammendolche)
16. Steelkey
17. Loser Stein (Geheimwand)
18. Truhe mit zwei Tränken
19. Zweiter Brasskey
20. Tür (Brasskey)
21. Loser Stein
22. Tür (Brasskey)
23. Truhe (Steelkey)
24. Tür (Brasskey)
25. Loser Stein
26. Tür (Brasskey)
27. Treppe zum Eingang
28. Tür (Bronzek )
29. Geheimhebel für Nische

### SEWERS BENEATH STONEKEEP



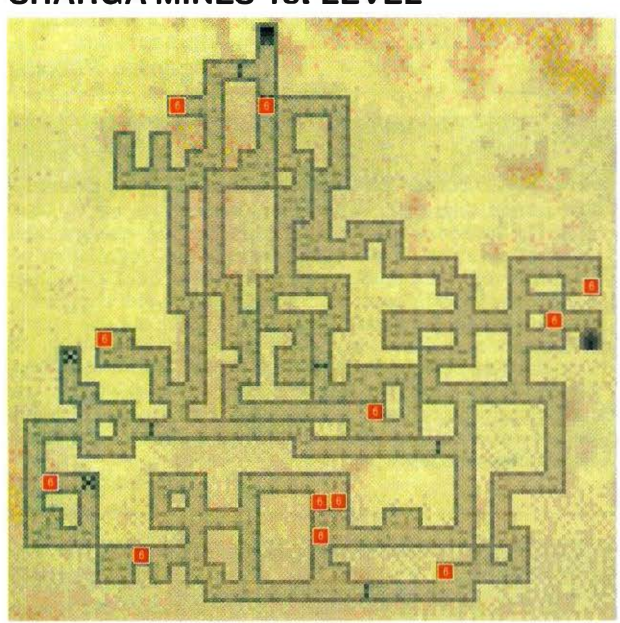
1. Köcher für Pfeile
2. Wahooka verlangt drei Schädel
3. Mana-Kreis
4. Tentakelmonster mit Drachenstatue
5. Grüne Pilze (hilft gegen Gift)
6. Bolzen (für die Trockenlegung)



# STONEKEEP

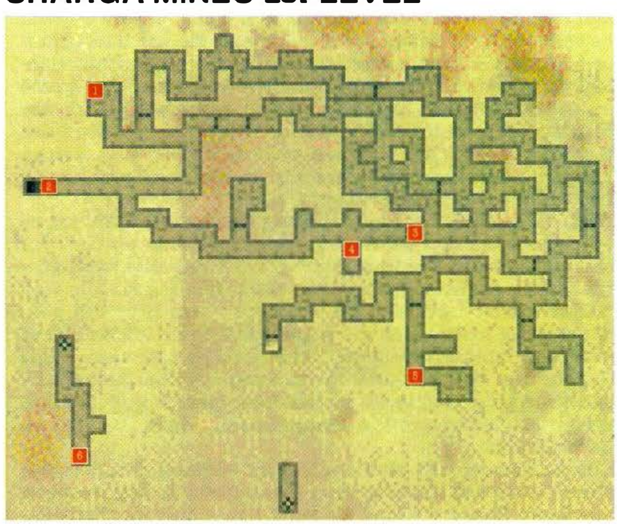
## DIE KARTEN - TEIL 1

### SHARGA MINES 1st LEVEL



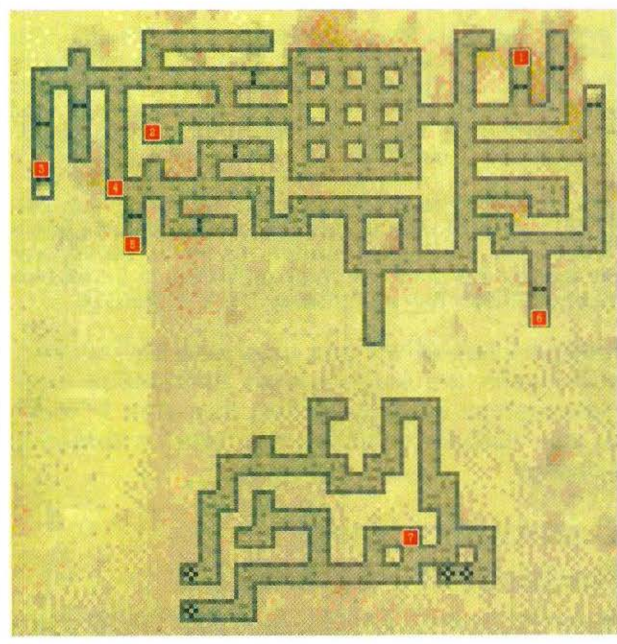
1. Zwerg muß befreit werden (Skullkey)
2. Knopf an der Wand, der Tür öffnet
3. Rune: Stille
4. Wespenschwarm
5. Skullkey
6. Truhe (Geldsack)
7. Hebel an der Wand
8. Schlafender Ettin (Zauber: Stille)
9. Throggish Key, Aquilas Orb
10. Fallgrube vor Truhe
11. Herunterfallende Decke (Spitzhacke)
12. Knopf öffnet Wand

### SHARGA MINES 2st LEVEL



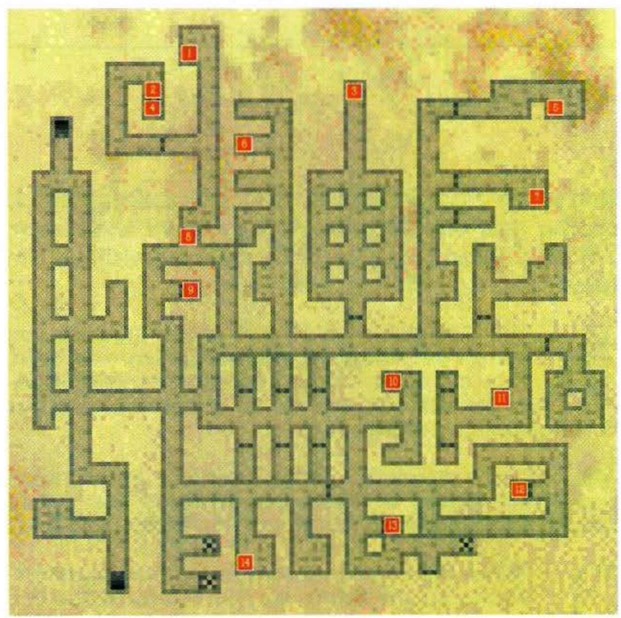
1. Goblin Grug (Führer durch die Minen)
2. Tür (Throggish Key)
3. Paßwort wird verlangt (ergibt sich beim Erkunden)
4. Goblin Skrug (Magier)
5. Stein auf Hebel (Pfeilfalle verschwindet)
6. Runen: Heilen und Sprachen verstehen

### ENTRANCE TO THE TEMPLE



1. Blauer Edelstein
2. Zwergenhelm
3. Zugang zum Tempel
4. Knopf öffnet Wand
5. Mana-Kreis
6. Wahooka (roten Edelstein übergeben)
7. Rune: Federfall

### TEMPLE OF THROGGI



1. Hebel (öffnet Tür im Westen)
2. Throg Statue (Azraels Orb, eine Waffe)
3. Riesenstatue mit silberner Kugel
4. Oberpriester (Runenstab)
5. Dombur (Farlis Bruder)
6. Rune: Schild
7. Throggi mit Wooden Towel
8. Rune: Magisches Geschoß
9. Langschwert und Bogen
10. Eimer
11. Rune: Magieresistenz, Meta-Rune
12. Hebel
13. Weißer Schlüssel

**Legende:**

Tür  Geheimtür  Treppe  Loch im Boden




# KURZTIPS

## STONEKEEP

Wer bei Stonekeep erfolgreich sein will, muß zu einem starken Helden heranreifen. Das läßt sich zum Teil sehr einfach bewerkstelligen. Beispielsweise können Sie bei häufig auftauchenden Wespennestern Ihre Schild- und Geschicklichkeitsfähigkeiten stark und schnell verbessern: nehmen Sie einfach den Schild in die linke und kämpfen Sie mit der blanken rechten Hand! Wenn Ihre Mitstreiter während des Gefechts das Zeitliche segnen, sollten Sie beruhigt weiterkämpfen: sie sind nur bewußtlos und können problemlos nach dem Kampf wiederbelebt werden!
Noch mehr Punkte bringt der Kampf gegen den Ettin im ersten Level der Sharga Mines: stellen Sie sich einfach vor den schlafenden Ettin und schlagen Sie mit allen verfügbaren Waffen auf ihn ein. Auf diese Weise können Sie alle Waffenfähigkeiten auf den Maximalwert von fünf bringen; gleichzeitig lassen sich die Attribute auf den Maximalwert von zehn Punkten steigern. Damit sind selbst hartnäckige Gegner nun kein Problem mehr. Nach zwei bis drei Schlägen sinkt jeder Gegner zu Boden. Außerdem sollten Sie nun knapp 260 Lebenspunkte erlangt haben, damit läßt sich eine Weile aushalten.
Der Magiewert läßt sich auch recht einfach erhöhen. Suchen Sie einfach einen grünen Mana-Kreis. Knapp daneben postieren Sie nun einen Homing-Kreis (mit der entsprechenden Rune). Wenn Sie jetzt ohne Rüstung und Waffen in den Kampf ziehen, so sollten Sie bald erheblichen Schaden nehmen. Kurz bevor Sie das Zeitliche segnen, kehren Sie per Zauberspruch zum blauen Homing-Kreis zurück und heilen sich und Ihre Mitstreiter komplett. Auf diese Weise sollten Sie bald einer der mächtigsten Zauberer Stonekeeps werden - was in den späteren Levels auch bitter notwendig wird!

## COMMAND & CONQUER

Wenn Sie im 6. Level der GDI-Missionen als erstes das Flugfeld sprengen, überspringen Sie die nervige 7. Mission, in der Sie den 6. Level noch einmal bewältigen müßten.

***Andreas Wilscher***

## FIFA SOCCER

Um seinen Gegner zu schwächen, können Sie vor Spielbeginn die Steuerung der Computermannschaft übernehmen. Jetzt ist es möglich die Teamstrategie des Gegners zu bestimmen und gute Spieler gegen schlechte auszutauschen. Selbstverständlich kann auch das Deckungspiel nach belieben von Ihnen eingestellt werden. Nachdem Sie das eigentliche Spiel aufnehmen und beim Münzwurf absichtlich die schlechtere Platzhälfte gewählt haben, um der eigenen Mannschaft einen Vorteil zu verschaffen, wechseln Sie nach Spielbeginn die Steuerung. Nun können Sie unbesorgt gegen die ziemlich miserabel eingestellte gegnerische Mannschaft antreten.

***Marc Thalmann***

## SUPER KARTS

Wenn Sie bei „GO KARTING" „ORIEL" eingeben, bekommen Sie eine Track-Auswahl anstatt der Exit-Option. Im Shop bewirkt die Eingabe von „BRASENOSE" eine Gutschrift von 10.000 Dollar auf das Fahrerkonto.

***Andreas Stoffels***

## RATSCHLÄGE ZUR EINSENDUNG VON SPIELETIPS

**Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:**

**1.** Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

**2.** Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

**3.** Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung, und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

**4.** Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

**5.** Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

**6.** Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC GAMES**
**Kennwort: TIPS & TRICKS**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**



# PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 01/96



Es muß doch zu schaffen sein, der kalten, glänzenden Plastikscheibe auf unserer Titelseite noch mehr Leben einzuhauchen. Natürlich funktioniert das nur, wenn Sie sich eifrig daran beteiligen. Ich meine damit Spielstände, selbstgeschriebene Editoren und Cheatprogramme, elektronische Kleinanzeigen und eigenentwickelte Levels - kurzum alles, was Sie daheim produziert haben, und was wert ist, auch anderen Lesern vorgestellt zu werden. Mit der aktuellen Ausgabe der PC Games machen wir damit einen Anfang. Einerseits veröffentlichen wir eine komplette Zusammenstellung aller Command & Conquer-Levels, die uns PC Games-Leser Cornel Offergeld zuschickte, zum anderen bieten wir Ihnen im „Planer 2"-Wettbewerb die Möglichkeit, sich als Spieledesigner zu üben. Außerdem möchten wir, daß sich unsere Leser untereinander etwas näher kommen - allerdings nicht auf die Art, an die Sie jetzt vielleicht denken. Wenn Sie den Aufruf auf Seite 16 durchlesen, wissen Sie, was ich genau damit meine. Lassen Sie uns noch kurz zu den Demos kommen, bevor ich Sie mit der CD alleine lasse: Eine bessere Auswahl an Demos kann ich mir momentan nicht vorstellen. Neben dem langerwarteten Wing Commander 4 können wir Ihnen als einziges Spielemagazin in Deutschland zwei fertige Levels von Rebel Assault 2 bieten. Aber auch die anderen 16 Spiele gehören zum Besten, was derzeit in die Regale kommt. Prädikat 100% spielbar!



Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thomas Borovskis

# INHALT

D

## Demos



## Bugfixes



## Special



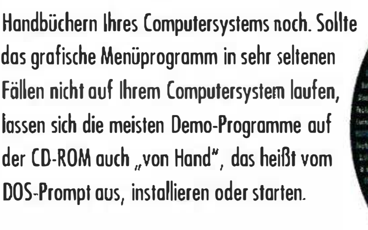







## Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems noch. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.



**Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 62. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".**

### Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundknrte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

## Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Da unser CD-Menüprogramm zur Zeit noch auf die Spezifikationen eines DOS/Windows 3.1-Systems ausgerichtet ist, kommt es außerdem beim Installieren vieler Windows-Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen. Damit Sie jedoch nicht auf diese Spieledemos verzichten müssen, finden Sie in der untenstehenden Liste alle Start- bzw. Installationsbefehle für die betroffenen Programme. Sie starten die einzelnen Windows-Demos, indem Sie einfach die hier aufgeführten Dateien von Ihrem Windows-Desktop aus doppelklicken.

| Demo | Pfad auf CD | Start-Datei |
|---|---|---|
| 3D Ultra Pinball | D:\DEMOS\3DPIN | SETUP.EXE |
| Beovis & Butthead | D:\DEMOS\BB | BBGAME.EXE |
| Per.Oxyd | D:\DEMOS\PEROXYD | WINSETUP.EXE |
| Powerhouse | D:\DEMOS\POWER | SETUP.EXE |

## Das Interface

Eine Seite zurückblättern

Eine Seite noch vorne blättern

Slideshow ein-/ausschalten

„Die Highlights des Monats"

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos

„Die Tips & Tricks Datenbank"

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

„Elektronische Kleinanzeigen"

Zurück zu DOS

Zurück ins Hauptmenü

Infos zum jeweiligen Programm

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Schickt Bestellung/ Beschreibungstext an Drucker (LPT1)

# DIE DEMOS



## 3D Ultra Pinball

Die 11 MByte große Demo bietet den ersten Tisch „Colony" für fünf Minuten. Ein allgemeiner Spieltip: Mit dem linken Flipper sollte man die Kugel möglichst oft auf dem untersten Viertel hoch auf den Glider schießen. Jeder Glider-Flug erhöht den Zielzähler bei der Punktanzeige. Werden hierbei 20 Glieder gesammelt, so öffnet sich in der Mitte das „Operation Center", in dem man sich Extrabälle holen kann. Nach dem fünften oder sechsten Schuß auf den Glider eröffnet sich die Möglichkeit, den linken Seitentisch freizuschießen.



**Steuerung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| STRG-rechts | rechter Flipper |
| SHIFT-links | linker Flipper |
| Pfeiltaste nach unten | Ball ins Spiel schießen |
| Leertaste | Tisch anrempeln |

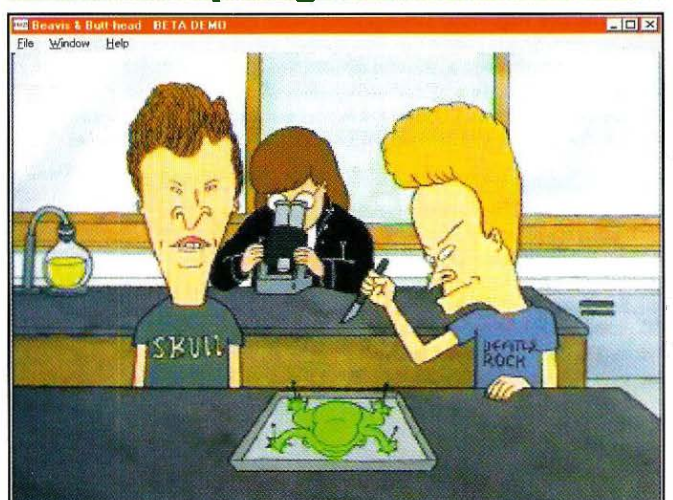
## Advanced Civilization

Der prominente Teil des Titels ist kein Zufall: Advanced Civilization ist in der Tat eine aufgepeppte Variante des Sid Meier-Strategieklassikers. Dennoch verfolgt der Ableger durch seine Benutzeroberfläche und den Look eine eigenständige Linie. Das Spielprinzip ist erhalten geblieben: Als Anführer eines Stammes sollen Sie die territoriale und wirtschaftliche Expansion vorantreiben. Das Demo ist auf sechzehn Spielrunden und 8 Spieler begrenzt, außerdem wurde die Laden-/Speichern-Funktion deaktiviert.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Karte, Maus

## Beavis & Butthead - Virtual Stupidity (nur Windows 95!)




It's cool, hähä: VIACOM New Media präsentiert ein waschechtes Adventure mit den zwei durchgeknallten Typen aus der MTV-Kult-Zeichentrickserie. Mit markigen Sprüchen und praktisch nicht vorhandenen Manieren stellen sie den gesamten Schulbetrieb auf den Kopf. Freuen Sie sich auf die Originol-Sprachausgabe und abgedrehte Animationen, wie man sie aus dem Fernsehen kennt. Um die beiden pubertären Helden zu steuern, können Sie entweder die Maus alleine oder Maus und Tastatur zusammen benutzen. Die Steuerung verhält sich ähnlich wie bei vielen anderen Adventures: Fahren Sie mit dem Mauscursor über den Bildschirm, bis er auf einem Gegenstand steht, den Sie benutzen, aufnehmen oder betrachten wollen. Je nach Aussehen des Cursors bewirkt ein Klick mit der linken Maustaste eine bestimmte Aktion. Das Aussehen des Mauszeigers können Sie verändern, indem Sie die rechte Maustaste klicken und halten und aus dem daraufhin erscheinenden Menü eine der fünf möglichen Aktionen auswählen. Sie können die Aktionen von Beavis und Butthead aber auch über die Tastatur festlegen. Die Tastaturbelegung entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

**Steuerung**

| Aktion | Taste |
|---|---|
| Betrachten | L |
| Benutzen/Aufnehmen | U |
| Gehen | W |
| Sprechen | T |
| Inventory | I |
| Inventory schließen | SPACE |
| Im Inventory blättern | Pfeil nach rechts, Pfeil nach links |

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

## Carrier Strike Force

Die ursprünglich von MicroProse vertriebene Kreuzung aus Flugsimulation und Strategiespiel wird nun von Empire verkauft. Rein inhaltlich hat sich an dem überaus komplexen Programm nicht viel geändert; lediglich einige Abläufe wurden gestrafft, was der Spielbarkeit zugutekommt. Die Softwareschmiede Rowan hat ja bereits mit Down Patrol die Kompetenz auf dem Gebiet schneller SVGA-Grafik-Engines unter Beweis gestellt. Leider läßt sich die Spielsteuerung nicht in wenigen Worten erklären. Um mit der Demoversion gut zurechtzukommen, sollten Sie deshalb die deutschsprachigen Dateien „DEMOREAD.TXT" und „README.TXT" im Verzeichnis „DEMOS\CSF" der PCG CD-ROM aufmerksam lesen.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Karte

## CyberMage

Wizardry-Altmeister David Bradley auf Abwegen: Für Origin kreierte er einen fetzigen 3D-Actionshooter, der sowohl VGA- als auch SVGA-Grafik zu bieten hat und durch seine unorthodoxen Waffen, die Comic-Gegner und die enthaltenen Puzzles weit über das übliche Geballere hinausgeht. Auch nicht zu verachten: Die phantastischen Zwischensequenzen und der starke Soundtrack. Die umfangreiche Datei DEMO.TXT in Ihrem Spieleverzeichnis enthält eine Liste aller Tastatur-Kommandos sowie wichtige technische Informationen.



Wichtiger Hinweis:
Dieses Spieledemo kann nicht über das PC Games-Menü installiert werden! Um Cybermage auf Ihrem System zu installieren, erstellen Sie bitte ein Directory namens „CYBRMAGE" auf Ihrer Festplatte und kopieren Sie die Datei „_CYBER.EXE" aus dem Verzeichnis „\DEMOS\CYBRMAGE" der PCG CD-ROM dorthin. Starten Sie bitte diese Datei und beantworten Sie die Frage nach dem Passwort mit dem Wort „CARVER" und anschließend „Y" für „YES".
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM (16 MB RAM für SVGA-Modus)

## Das Geheimnis von Foody

Alltäglich bekommen wir es zu hören: Wir ernähren uns zu fett, zu einseitig, zu süß und zu salzig. Auf den Spuren des Dreikäsehochs Daniel können vor allem Kinder mit diesem putzigen Jump & Run quasi „spielerisch" eine Menge über gesunde Ernährung lernen. Achten Sie vor allem auf das perspektivische Parallax-Scrolling und die liebevolle VGA-Grafik. Die Balkenanzeige repräsentiert den momentanen Vorrat (bzw. Übervorrat) an Fett (F) und Kohlehydraten (KH).

**Steuerung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| Pfeil nach links/rechts | nach links/rechts laufen |
| ALT+Pfeiltaste | nach links/rechts rennen |
| Pfeil nach oben/unten | nach oben/unten schauen |
| STRG | Springen |
| ALT+STRG | Supersprung |
| SPACE | Angreifer abwehren |
| F | Fett abtrainieren (STRG-Taste oft hintereinander drücken) |
| E | Tanks auf Normalwerte stellen (kostet ein Leben) |

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM



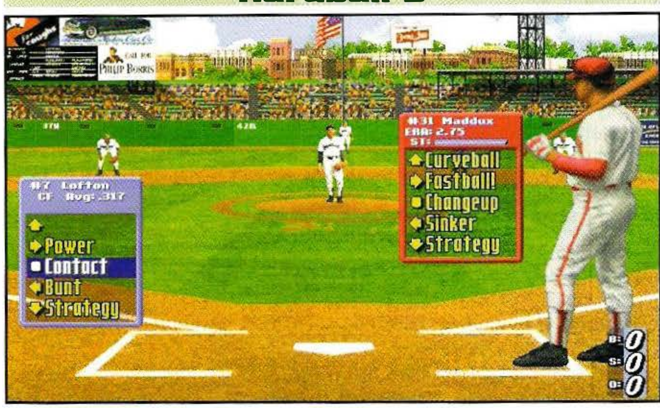


## Dime City

Das Böse ist immer und überall: Die Gangster-Simulation des Jahres von Starbyte weiß nicht nur durch die originellen Comic-Grafiken und -Animationen von Corsten Wieland zu überzeugen. Ihre Aufgabe: Werden Sie Gouverneur in einer amerikanischen Stadt der 30er Jahre, indem Sie Ihr kriminelles Potential voll ausschöpfen. In dem mehrstöckigen Haus, in dem sich Ihre Spielfigur zu Spielbeginn befindet, repräsentieren die einzelnen Türen alle Untermenüs, die Sie zur Auswahl haben. Besuchen Sie also zunächst die einzelnen Räume, um die Programmfunktionen kennenzulernen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VGA-Karte, Maus

## Hardball 5



Die amerikanische Ballsportart schlechthin wird von Accolade in regelmäßigen Abständen mit starken Simulationen gewürdigt. Jetzt legt der Hersteller noch eins drauf: 40 Stadien, über 800 MLBPA-Spieler samt realistischer Daten, Trainingsmodi, verschiedene SVGA-Perspektiven, Modem-Unterstützung, Stereo-Sound und vieles mehr gehören zu den herausragenden Features. Das Hardball 5-Demo läßt sich per Joystick oder Tastatur und in den Menüs auch mit der Maus steuern. Um festzulegen, welches Steuergerät Sie einsetzen möchten, wählen Sie aus dem Hauptmenü die Option „Exhibition Game" und im nachfolgenden Screen „Options", Wählen Sie das Team aus, das Sie übernehmen möchten und drücken Sie die RETURN-Taste, bis das gewünschte Gerät erscheint. Bei zwei beteiligten Spielern müssen Sie dasselbe für den zweiten Spieler tun. Da es für die Fachbegriffe aus dem Baseball keine feststehenden deutschen Übersetzungen gibt, verwenden wir hier die Originalausdrücke.

**Steuerung**
Je nach gewähltem Controller sind folgende Kommandos gültig.

| Aktion/Richtung | Keyboard 1 | Keyboard 2 | Joystick 1 + 2 |
|---|---|---|---|
| links | Pfeil links | A | links |
| rechts | Peil rechts | D | rechts |
| hoch | Pfeil hoch | W | hoch |
| runter | Pfeil runter | X | runter |
| Aktion-1 | RETURN | SPACE | Button 1 |
| Aktion-2 | Backspace | TAB | Button 2 |

**Kontrollen während des Spiels:**

**„Batting"**
Mit den Richtungstasten wählen Sie die gewünschte Schlagtechnik. Bestätigen Sie mit Aktion-1. Nachdem der Pitcher den Ball geworfen hat, drücken Sie Aktion-1, um den Schläger zu schwingen. Mit ESCAPE veranlassen Sie ein Time-Out.

**„Base Running"**
Der Läufer rennt unverzüglich zur ersten Base. Zur zweiten und dritten Base kommen Sie über die Kommandos hoch und links. Das Kommando runter sendet den Läufer zurück zur Homebase.

**„Pitching"**
Wählen Sie eine Wurftechnik mit den angezeigten Richtungkommandos und bestätigen Sie mit Aktion-1. Drücken und halten Sie Aktion-1, um den Wurf zu veranlassen. Mit den Richtungstasten (oder dem Joystick) können Sie die Flugrichtung des Balles festlegen, während der Pitcher noch zum Wurf ausholt. Je nachdem, wie lange Sie eine Richtungstaste festhalten, verändert sich die Flugrichtung unterschiedlich stark.

**„Fielding"**
Nachdem der Ball geschlagen wurde, erscheint neben dem Spieler, der dem Ball am nächsten steht, ein gelber Kreis. Benutzen Sie die Richtungstasten, um diesen Spieler zum Ball zu bewegen. Wenn er sich nahe genug am Ball befindet, drücken Sie Aktion-2, um den Spieler noch dem Ball hechten zu lassen. Falls der Ball sich von diesem Spieler entfernen sollte, drücken Sie Aktion-1, um wiederum zum nächsten Spieler umzuschalten. Wenn einer Ihrer Spieler schließlich im Ballbesitz ist, drücken Sie eine Richtungstaste und Aktion-1, um den Ball in Richtung einer Base zu werfen. Rechts steht dabei für Base 1, hoch für Base 2, links für Base 3 und runter für die Homebase.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

## NHL Hockey 96



Das erste Eishockeyspiel in 3D-Optik entführt Sie in die Stadien der amerikanischen Hockeyliga NHL. Wählen Sie die Mannschaft Ihres Vertrauens, um gegen die besten Hockey-Cracks der Welt anzutreten. Lassen Sie sich ein Drittel lang von den Herren Fedorov oder Bure aufs Glatteis führen. Erleben Sie die phantastischen Paraden der Torhüter, das Zersplittern der Bandenscheiben oder die reuige Sünderbank hautnah. Starten Sie unser Demo einfach vom Menü aus oder indem Sie unter DOS NHLDEMO [RETURN] eingeben. Zur Steuerung des mitunter hektischen Geschehens auf dem Eis empfehlen wir ein Gamepad oder einen digitalen Joystick. Doch auch mit Tastatur und Maus lassen sich noch einiger Zeit passable Ergebnisse erzielen.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VESA Local Bus-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, optional: Joystick

**Steuerung:**
**Im Puckbesitz:**

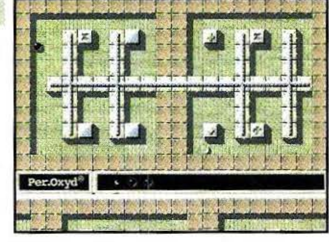
| Aktion: | Keyboard | Maus | Joystick/Gamepad |
|---|---|---|---|
| Passen | Pfeiltasten + Alt | Button lks. + Richtung | Button 1 + Richtung |
| Schießen | Pfeiltasten + Space | Button r. + Richtung | Button 2 + Richtung |

**In der Verteidigung:**

| Aktion: | Keyboard | Maus | Joystick/Gamepad |
|---|---|---|---|
| Beschleunigen | Pfeiltasten + Space | Button r. + Richtung | Button 2 + Richtung |
| aktiven Spieler wechseln | Alt | Button lks. | Button 2 |
| Hakeln | Pfeiltaste + Alt | Button lks. + Richtung | Button 1 + Richtung |
| Halten | Alt + Space | beide Buttons | beide Buttons |

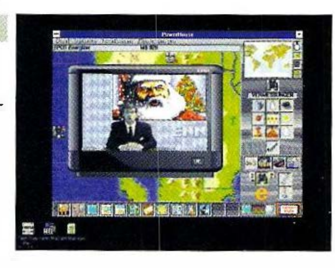
Kamerawahl: .......... Tasten 1 bis 6
Detailstufe: ............ STRG+1 bis STRG+B

## Per.Oxyd



Bei diesem Geschicklichkeitsspiel geht es darum, jeweils zwei identische Oxydsteine nacheinander aufzudecken. Durch Berührung eines Steins mit der Spielkugel wird diese aufgedeckt, wird anschließend ein Stein anderer Farbe aufgedeckt, wird der vorhergehende Stein wieder zugedeckt. Um an die Steine zu gelangen, müssen teils Kisten verschoben werden (schnell mit der Kugel dagegenschlagen), Abgründe überwunden und Geheimgänge gefunden werden (Kugel langsam und vorsichtig bewegen). In den Zwei-Spieler-Levels, die übrigens auch alleine gespielt werden können, finden sich Steine, die nur von einer der zwei Spielkugeln durchquert werden können. Um die Spielkugel zu wechseln, wird das Yin-Yong im Inventar verwendet. Der zehnte Level ist ein sogenannter Meditationslevel, bei dem mehrere Kugeln in die dafür vorgesehenen Kuhlen gesteuert werden. Dabei werden alle Kugeln gleichzeitig bewegt. Die Kugel wird direkt mit der Maus gesteuert, die linke Taste dient der Anwendung des ersten Gegenstandes im Inventar, die rechte der Umsortierung des Inventars. Das Spiel selbst ist Shareware, alle 200 Levels werden dabei weitergegeben. Ab dem 11 Level benötigt man jedoch die Codes aus dem Handbuch. Das Buch ist im Internet unter http://www.dongleware.de/dwore/html/ger/shop.html oder im Buchhandel (ISBN 3-928278-22-3) für 60,- DM zu erhalten.

## ower House



You've got the Power: Diese Wirtschaftssimulation von Impressions wird Sie unter Strom setzen. Als Boß eines Energieversorgungs-Unternehmens bauen Sie sukzessive Ihren Machtbereich aus, erschließen Ölfelder, bauen Pipelines und liefern Elektrizität an die Haushalte. Geboten werden Windows-Komfort, SVGA-Grafik und Optionen en masse. Das komplexe Spielprinzip wird in der Datei „README.WRI" im Verzeichnis „DEMOS\POWER\POWDE" ausführlich erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM, Maus, Windows 3.1/95

## ran Soccer

Das stärkste Konkurrenzprodukt zu FIFA Soccer 96 liefert Gremlin Interactive ab: ran Soccer ist die Umsetzung des englischen Actua Soccer und bietet in der deutschen Version den Sprachausgabe-Kommentor von SAT 1-Moderator Jörg Wontorra. Testen Sie am eigenen PC die Spielbarkeit von ran Soccer, das seine Stärken vor allem bei Grafik und Steuerung ausspielt. In der nachfolgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Eingaben. Wenn Sie nicht mit Joystick oder Joypad spielen möchten, so können Sie die entsprechenden Tasten für Joystick-Knopf1 und -Knopf2 auf Ihrem Keyboard frei wählen. Die Pfeile in der Tabelle bedeuten, daß die jeweiligen Kommandos nacheinander eingegeben werden müssen.

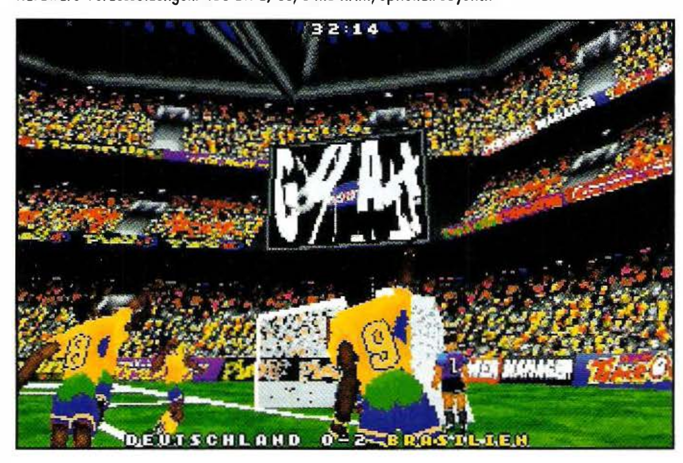
**Steuerung**
**In der Abwehr**
Tackling ........................ Knopf2
Grätschen ........................ Knopf1

**Im Angriff**
Normaler Paß: ............ Richtung+Knopf2
Normaler Schuß: ............ Richtung+Knopf1 => Richtung
Direktabnahme: ............ Stern unterhalb des Spielers => Knopf2 => Knopf2 loslassen
Verdeckter Paß: ............ Knopf1+Knopf2 => Richtung => Knopf1 loslassen
Chip-Schuß: ............ Knopf1+Knopf2 => Knopf1 loslassen
Direkter Paß: ............ Knopf2+Richtung => Knopf2 loslassen
Hoher Paß: ............ Knopf1 +Knopf2 => Knopf2 loslassen
Kraftvoller Paß: ............ Spieler steht => Knopf2+Richtung
Kraftvoller Schuß: ............ Spieler steht => Knopf1

Folgende Symbole geben Auskunft über die jeweilige Situation eines aktivierten Spielers:

Dreieck: Spieler im Ballbesitz. Sobald es blinkt, ist der Spieler in Schußweite.
Stern: Der Spieler bekommt den Ball. Mit Knopf2 stoppen Sie den Ball, mit Knopf1 leiten Sie ihn sofort weiter.
Kreis: Der momentan aktivierte Spieler ist nicht in Ballbesitz.
Quadrat: Der aktivierte Spieler hat die Möglichkeit zu flanken. Dazu einfach Knopf2 drücken!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX 2/66, 8 MB RAM, optional: Joystick




## Rebel Assault 2



Als besonderes Schmankerl können wir Ihnen in diesem Monat exklusiv die spielbare (!) Demo von Rebel Assault 2 bieten, dem Nachfolger zum meistverkauften PC-Spiel aller Zeiten. Verfolgen Sie die eigens mit dem Segen von Star Wars-Regisseur George Lucas gedrehten Videosequenzen und genießen Sie ein Arcade Action-Spektakel auf höchstem technischem Niveau. Die Steuerung der beiden spielbaren Level ist denkbar einfach: Im Weltraum schießen Sie alle entgegenkommenden Imperialen Jäger ab. In dem unterirdischen Level können Sie außerdem die Flugrichtung Ihres Raumschiffes bestimmen, um Hindernissen auszuweichen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, optional: Joystick

## Terminator Future Shock

Noch vor id Software hat Bethesda Softworks mit Terminator Rampage einen der ersten brauchbaren 3D-Actionshooter abgeliefert. Teil 2 mit dem vielsagenden Untertitel Future Shock enthält 19 ausgedehnte Levels, 17 Waffen-Typen und über 25 gegnerische Cyborgs, die mit aufwendigen Texturen ausgestattet wurden. Die Datei README.TXT in Ihrem Spieleverzeichnis enthält eine Liste aller Tastatur-Kommandos sowie wichtige technische Informationen.




Wichtiger Hinweis:
Dieses Spieledemo kann nicht über das PC Games-Menü installiert werden! Um Terminator: Future Shock auf Ihrem System zu installieren, erstellen Sie bitte ein Directory namens „TERMINAT" auf Ihrer Festplatte und kopieren Sie die Datei „_SHOCK.EXE" aus dem Verzeichnis „\DEMOS\SHOCK" der PCG CD-ROM dorthin. Starten Sie bitte diese Datei und beantworten Sie die Frage nach dem Password mit dem Wort „BEAMER" und anschließend „Y" für „YES".

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte

## Turrican 2



Ein wahrhaftiges Kultspiel, das u. a. auf Nintendo-Konsolen und dem Commodore Amiga zu den besten Shoot 'em Ups gezählt werden darf, hat endlich auch den Sprung in den PC-Bereich geschafft. Der Klassiker wurde von Rainbow Arts überarbeitet und bietet all die guten Tugenden (u. a. Parallax-Scrolling, Soundtrack von Chris Hülsbeck) des Originals. Das Demo von Turrican 2 kann auf einigen Systemen nicht vom PC Games-Menü aus gestartet werden, da es nicht bei geladenem EMM386- oder QEMM-Treiber funktioniert. Wählen Sie bei der Installation deshalb unbedingt zuerst den Menüpunkt 1 („Bootdisk erstellen") und anschließend Menüpunkt 3. WICHTIGER HINWEIS: Ihre Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT könnten vom Installationsprogramm durch andere Versionen überschrieben werden. Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, so können Sie Ihre alten Startdateien einfach durch Eingabe des Befehls „RESTORE" im Verzeichnis „TURRICAN.CFG" auf Ihrer Festplatte wiederherstellen.

**Steuerung**
**Taste ............ Aktion**
Pfeil links/rechts ............ Nach links/rechts laufen
Pfeil nach oben ............ Sprung
Pfeil nach unten ............ Ducken
STRG ............ Waffe abfeuern
SPACE ............ Super-Feuerwand

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VGA-Karte, optional: Joystick

## Wing Commander IV




Chris Roberts rief, und alle kamen: Mark Hamill, John Rhys-Davies, Tom Wilson - um nur einige zu nennen. Zunächst werden Ihnen einige der WC4-Hauptdarsteller in kurzen Filmausschnitten vorgestellt. Anschließend können Sie sich an Bord eines Föderations-Raumschiffs selbst von der verbesserten SVGA-Grafik überzeugen.

**Wichtiger Hinweis:**
Bei diesem Demo kann es nötig sein, Ihr Computersystem mit einer Bootdisk zu starten. Sollte WC 4 sich bei Ihnen nicht vom PC Games-Menü aus starten lassen, so rufen Sie bitte das Programm „BOOTDISK.EXE" im Root-Dirctory der CD-ROM auf. Die von diesem Tool erstellte Boot-Diskette lassen Sie beim anschließenden Neustart im Laufwerk liegen (ebenso die PC Games-CD). Nachdem Sie die Installationsroutine von WC4 gestartet haben und noch diversen Hardware-Tests wieder beim DOS-Prompt angelangt sind, starten Sie das Demo mit „WC4".

**Steuerung**
Hier eine Auswahl der wichtigsten Kontrollmöglichkeiten während des Weltraumfluges. Weitere Informationen gibt Ihnen die Datei „README.TXT" im Root-Directory der CD-ROM.

**Kamera-Steuerung**
F1 ............ Cockpit-Ansicht
F2 ............ Blick nach links
F3 ............ Blick nach rechts

F4 .......... Blick nach hinten
Ctrl-F4 .......... Blick nach hinten auf MFD
F5 .......... Verfolger-Kamera
F6 .......... Objekt-Kamera
N .......... Navigations-Karte
[ .......... Zoom-in
] .......... Zoom-out

**Kontrollen auf der Navigations-Karte**
S .......... Von Stern zu Stern schalten
N .......... Nächster Waypoint
P .......... Vorheriger Waypoint
[ .......... Zoom-in
] .......... Zoom-out

**Geschwindigkeits-Kontrollen**
- .......... Schub um 5% vermindern
+ .......... Schub um 5% erhöhen

**BACKSPACE .......... Schub auf 0 setzen**
\ .......... Schub maximal
TAB .......... Afterburner aktivieren

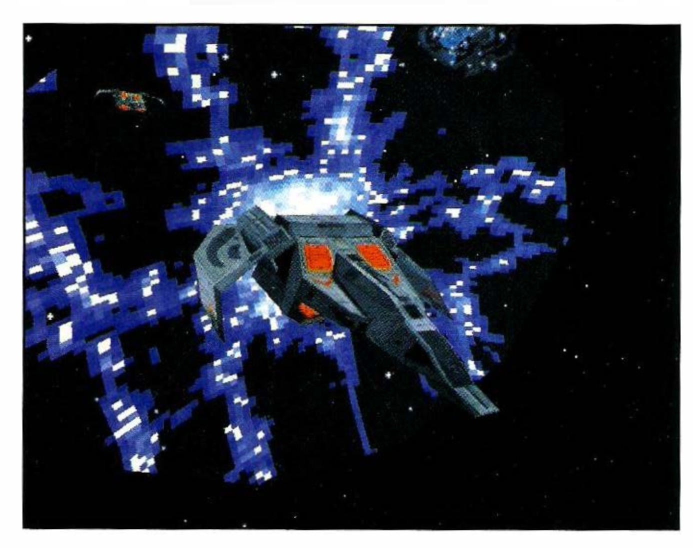
**Waffen-Kontrollen**
G .......... Nächsten Geschütz-Modus aktivieren
F .......... Full Guns
M .......... Nächsten Raketen-Modus aktivieren
B .......... Volle Raketen-Salve
STRG-S .......... Smart-Targeting einschalten
T .......... Nächstes Ziel auswählen
Y .......... Nächstes Ziel auswählen und Fluggeschwindigkeit anpassen
L .......... Ziel „anlocken" (Ziel speichern)

**RETURN .......... Missile abfeuern**
SPACE .......... Geschütz abfeuern

**Cockpit-Kontrollen**
A .......... Autopilot
S .......... Schildstatus anzeigen
C .......... Kommunikations-Bildschirm
D .......... Schadensbericht anzeigen
P .......... Energie-Bildschirm

**Allgemeine Kontrollen**
ALT-X .......... Demo verlassen
ALT-C .......... Joystick kalibrieren
ALT-2 .......... VGA-Modus
ALT-4 .......... SVGA-Modus
ALT-P .......... Pause
STRG-J .......... Joystick aktivieren
STRG-K .......... Tastatursteuerung aktivieren
STRG-M .......... Maussteuerung aktivieren
ALT-O .......... Options-Bildschirm

**Joystick-Kontrollen**
Stick zurück .......... nach oben lenken
Stick nach vorne .......... nach unten fliegen
Stick nach links .......... nach links lenken



Stick nach rechts .......... nach rechts lenken
Knopf 1 .......... Geschütz abfeuern
Knopf 2 + vor .......... Schub erhöhen
Knopf 2 + zurück .......... Schub vermindern
Knopf 2 + links/rechts .......... nach links/rechts rollen
Knopf 1 doppelklicken und halten .......... Afterburner aktivieren
Knopf 1 + Knopf 2 .......... Rakete abfeuern

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-2/66, 8 MB RAM, SVGA-Karte, EMS-Manager, optional: Joystick




## Wipeout

Ursprünglich stammt dieses rasante Rennspiel-Vergnügen aus dem Hause Sony Interactive von der Next Generation-Konsole Playstation, doch jetzt kommen auch Besitzer schneller PCs in den Genuß des direkten Hi Octone-Konkurrenten. Mit der spielbaren Demo-Version können Sie die Steuerung testen und sich ein Urteil über den technolastigen Sound bilden.
Wichtiger Hinweis:
Diese Demoversion erwies sich bei uns in der Redaktion als sehr unstabil. Auf einigen Rechnern mit bestimmten BIOS-Versionen kann es nach dem Intro zu einem Absturz mit obskuren Fehlermeldungen kommen. Leider konnten wir die Fehlerquelle nicht genau lokalisieren. Wir müssen Sie deshalb darauf hinweisen, daß Abstürze, die von Wipeout verursacht wurden, nicht aus einem Defekt auf der CD-ROM resultieren.

**Steuerung**
**Taste .......... Aktion**
Z .......... Luftbremse links
X .......... Luftbremse rechts
P .......... Pause/Abbruch
Cursortasten .......... Flugrichtung
ALT .......... Beschleunigen
Leertaste .......... Feuer

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VGA-Karte, DoubleSpeed-CD-ROM

## Worms



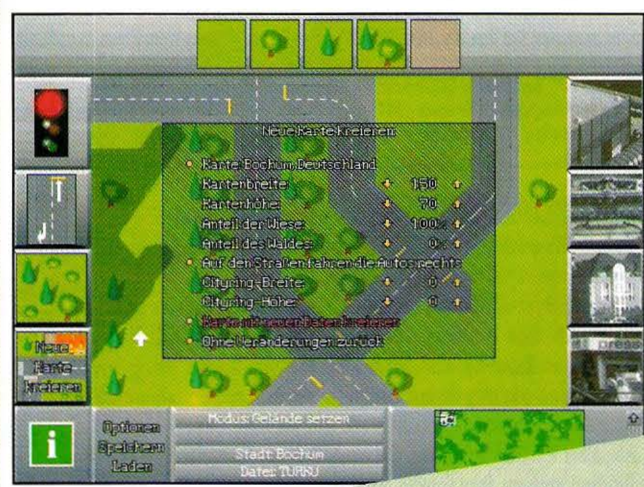

Eines der witzigsten Denk- und Geschicklichkeitsspiele der Saison ist den Jungs von Team 17 geglückt: Sie kontrollieren vier Würmer, die sich mit bis zu drei anderen Teams erbarmungslose Schlachten liefern. Dazu steht Ihnen ein beachtliches Kontingent an Waffen (Minen, Bazookas usw.) zur Verfügung, die Sie nach bestem Wissen und Gewissen (?) gegen Ihre Gegner einsetzen. Öffnen Sie die Datei „README.1ST" in Ihrem Spielverzeichnis für eine ausführlichere Anleitung.

**Grundlegende Steuerung**
Taste .......... Aktion
Pfeil rechts/links .......... nach rechts/links bewegen
RETURN .......... Sprung
Pfeil oben/unten .......... Schußrichtung festlegen
SPACE .......... Waffe abfeuern
C .......... Bildausschnitt zurück zum Wurm
Mausbewegungen .......... Fadenkreuz/Cursor bewegen
Rechte Maustaste .......... Waffenmenü durchblättern
Linke Maustaste .......... Waffe auswählen/abfeuern

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte

## Wettbewerb




### Der Planer 2 - Stadtplan-Editor

Sie kennen Nürnberg, Würzburg, Hamburg, Jena oder Essen? Sie waren schon einmal in Lissabon, Mailand oder Prag? Dann sind Sie hier genau richtig! Greenwood Entertainment und PC Games suchen „Experten", die es sich zutrauen, Städte für das Computerspiel „Der Planer 2" möglichst realistisch mit dem Editor nachzubauen! Nehmen Sie diese Chance wahr, um auch einmal selber an einem Computerspiel mitzuwirken! Natürlich müssen Sie sich die Arbeit nicht umsonst machen: Für jede verwendbare Stadt, die im Spiel eingebaut wird, erhalten Sie zwei Greenwood-Spiele, die Sie sich selber aussuchen können! Und jetzt? Sie installieren den Stadtplaneditor von der beiliegenden CD-ROM und begeben sich an die Arbeit. Eine Anleitung liegt als Textdatei bei, aber auch im Editor selber ist eine Online-Hilfe integriert. Schicken Sie Ihre Karte(n) auf Diskette und eine Kopie des Stadtplans, der als Vorlage diente, oder das Original bis zum 15.01.1996 an folgende Adresse:

**Greenwood Entertainment**
**Stichwort: „Der Planer 2"**
**Postfach 10 09 47**
**44709 Bochum**

**Sie haben Fragen oder Probleme mit dem Editor?**
**Die Greenwood-Hotline steht Ihnen von Mo - Fr von 15.00 - 18.00 Uhr unter 0234 / 9320555 zur Verfügung.**

**Installation:**
Im Verzeichnis „PLANER2" auf der PC Games-CD-ROM befinden sich alle nötigen Dateien. Wechseln Sie in dieses Verzeichnis und rufen Sie die Datei „INSTALL" auf. Das Installationsprogramm kopiert Ihnen die Editor-Dateien auf die Festplatte Ihres Systems. Den Stadtplan-Editor können Sie mit dem Befehl „EDITOR.BAT" von DOS aus starten. Um alle Features des Programms zu verstehen, lesen Sie bitte die Dateien „ANLEIT.TXT" (PCG CD Verzeichnis „PLANER") und „EDITOR.TXT" (in Ihrem Planer 2-Editor-Verzeichnis).

**Viel Spaß wünschen Ihnen Holger Dickmann (Greenwood Entertainment) und die PC Games-Redaktion.**

## BUGFIXES

**Die folgenden Bugfixes befinden sich im Verzeichnis „TOOLS" der PCG CD-ROM.**

### Apache Update

**APACHE1.ZIP**
Dieser APACHE-Patch behebt die Probleme im Preferences-Bildschirm und im Unsichtbar-Modus.

### Buried in Time V3.1

**MIT31UPD.ZIP**
Dieses Update beinhaltet neue 16 Bit-Dateien für BURIED IN TIME. Das Update behebt das Problem mit der Wand im Chateau Galliard und den Lockup im Alien Hallway. Zusätzlich wurde die Spielgeschwindigkeit erhöht.

### Comanche V2.01 Update

**COM201.EXE**
Dieses Update für COMANCHE 2.0 (nicht COMANCHE Maximum Overkill oder Operation White Lightning) verbessert die Modemkompatibilität. Für ein Multiployer-Spiel muß das Update von allen Spielern benutzt werden. WEREWOLF-Spieler müssen das WEREWOLF 2.0 Update verwenden. Zur Installation das Programm einfach im COMANCHE-Verzeichnis ausführen.

### Heroes of Might and Magic V1.2

**HPATCH12.EXE**
Update auf Version 1.2 für HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Behebt Probleme im Modemspiel und einige Abstürze. Zur Installation das Programm HPATCH12.EXE im Heroes-Verzeichnis ausführen.

### Flight Unlimited V2.01

**FUPAD201.EXE**
Update für FLIGHT UNLIMITED auf Version 2.01. Unterstützt nun mehr Joysticks, Matrox-Grafikkarten, Virtual IO Glasses. Zur Installation das Programm FUPAT.EXE im Verzeichnis C:\FLIGHT ausführen. Es entsteht eine README-Datei und ein weiteres Programm. Nun den Hinweisen in der README-Datei folgen.

### Hi Octane Extra

Dieses Add-On für Hi Octane bietet drei neue Strecken, einen Zwei-Spieler-Split-Screen, einen Clone-Race-, einen Hot-Seat- und einen Death-Match-Modus. Zur Installation über ein installiertes Hi Octane einfach INSTALL.EXE aufrufen. Alle neuen Features werden in der enthaltenen Datei „README.TXT" beschrieben.

### The Riddle of Master Lu Update

**RIDPATCH.ZIP**
Ein Update für RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT! THE RIDDLE OF MASTER LU. Es behebt die 100-Räume-Begrenzung und den "player_enter_scene()" - Fehler am Ende des Spiels. Updatet das Hauptprogramm und die Savegames.

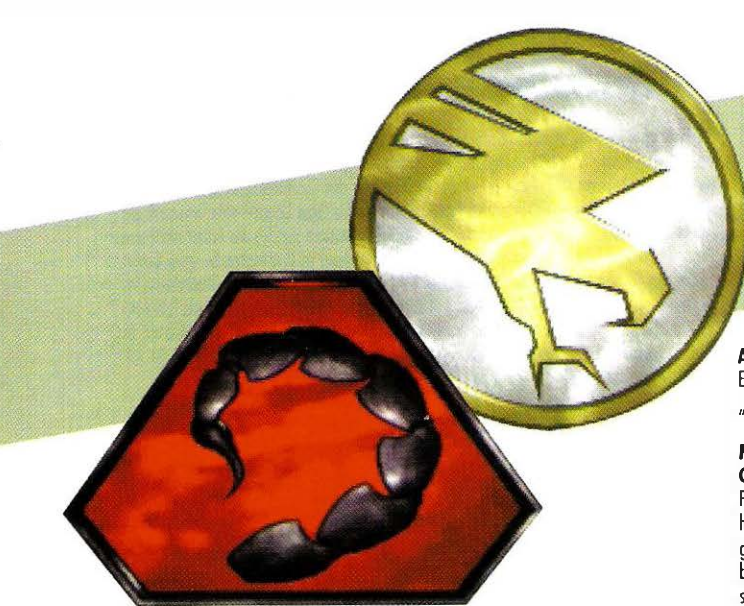
### Ultimate Football ´95

**UF95CD.ZIP**
Dieses Update korrigiert das „CD NOT FOUND"-Problem von ULTIMATE FOOTBALL '95. Um upzudaten, einfach die Datei in das Spielverzeichnis dekomprimieren und das Spiel wie gewohnt starten.

### Werewolf V1.01 Update

**WER101.ZIP**
Dieses Update für WEREWOLF 1.0 verbessert die Modemkompatibilität. Für ein Multiplayer-Spiel muß das Update von allen Spielern benutzt werden. COMANCHE 2.0 - Spieler müssen das COMANCHE 2.0 Update verwenden. Zur Installation das Programm einfach im WEREWOLF-Verzeichnis ausführen.

SPECIAL



## Command & Conquer - Special

**Hinweis:** Die Dateien zu unserem Command & Conquer CD-Special finden Sie im Verzeichnis „C&C" der PC Games Cover-CD-ROM.

**Der Missions-Cheater**
**CCMISS.ZIP**
Mit diesem Tool können Sie alle Stellen überwinden, an denen Sie in Command & Conquer bisher hängengeblieben sind. Das Programm CCMISS läßt Sie anhand eines abgespeicherten Spielstandes eine beliebige Mission auf GDI- oder NOD-Seite auswählen. CCMISS funktioniert sowohl mit der englischen als auch der deutschen Version von C&C.
**Anwendung:**
Entpacken Sie das Archiv CCMISS.ZIP in Ihr Command & Conquer-Spielverzeichnis und starten Sie das Cheat-Programm mit dem Befehl:
CCMISS SAVEGAME.XXX
Die Buchstabenfolge XXX ersetzen Sie dabei durch die Nummer des Spielstandes, den Sie bearbeiten möchten - also beispielsweise CCMISS SAVEGAME.001. Wenn CCMISS Ihren Spielstand identifizieren konnte, erscheint eine entsprechende Meldung am Bildschirm. Geben Sie nun die gewünschte Missionsnummer ein (z. Bsp."5") und starten Sie anschließend Command & Conquer. Laden Sie Ihren Spielstand und wählen Sie die Option „Mission abbrechen" und „Neustart". Sie befinden sich jetzt am Beginn der von Ihnen ausgewählten Mission.

**Der offizielle Info-Text**
**CCFAQ21.TXT**
Von den Westwood Studios selbst kommt dieses offizielle F.A.Q.-File („Häufig gestellte Fragen") zu Command & Conquer. Neben wichtigen technischen Informationen finden Sie hier eine Zusammenstellung aller Tastaturcodes, die in der Anleitung nicht abgedruckt wurden. Mit diesen Infos (in englischer Sprache) werden auch Sie zum C&C-Profi!

**Das englische Update V1.08o**
**C&CP108A.ZIP**
Dieses offizielle Update funktioniert leider nur mit der englischen Version von Command & Conquer. Besitzer der U.S.-Version V1.07 erhalten diverse Verbesserung beim Abspielen der Videosequenzen und Optimierungen für den Betrieb unter Windows 95. Sobald ein Update für die deutsche Version verfügbar ist, werden wir natürlich auch dieses veröffentlichen.

**Anwendung:**
Entpacken Sie das Archiv „C&CP108A.ZIP" in Ihr Spielverzeichnis und starten Sie das Programm „PATCH.EXE".

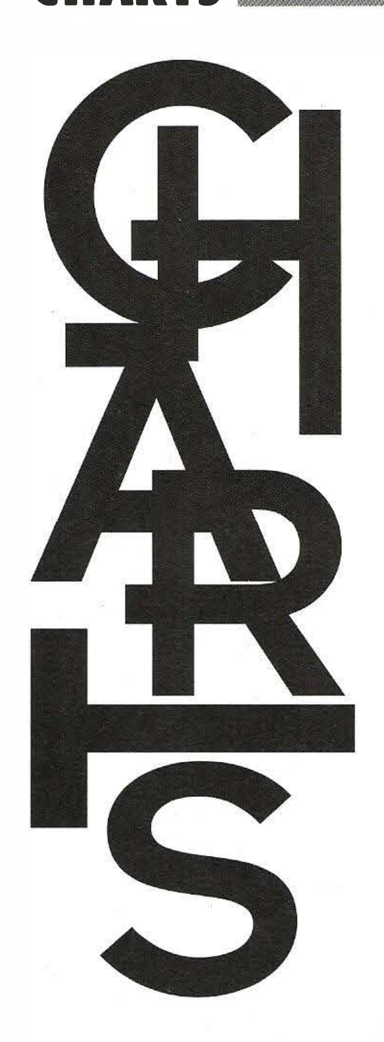
**Missionen und Animationen gezielt anwählen**
**COMCON.WRI und CC.ZIP**
PC Games-Leser Cornel Offergeld aus Eschweiler hat sich mit Westwoods Strategiespiel wirklich eingehend beschäftigt und sich die Mühe gemacht, alle 49 Missionen des Single-Player-Modus als vollständige Sammlung zusammenzutragen. Damit steht jedem C&C-Spieler die Möglichkeit offen, eine x-beliebige Mission oder Animation gezielt einzuladen, ohne alle möglichen Handlungsverzweigungen selbst spielen zu müssen. Das Text-File „COMCON.WRI" sollten Sie mit Windows-Write öffnen. Es enthält interessante Hintergrundinformationen zu allen enthaltenen Missionen. Die Spielstände selbst finden Sie im Archiv „CC.ZIP", das Sie in Ihr C&C-Verzeichnis entpacken sollten. Da Cornel Offergeld die Dateikennungen der Savegames ab Nummer „.101" beginnen ließ, werden Ihre eigenen Spielstände dadurch nicht überschrieben. Wir danken Herrn Offergeld herzlich für seine Bemühungen.

**Aktion: PC Games-Leser spielen um die Wette!**
**Haben Sie auch das Problem, als begeisterter C&C-Spieler nicht immer einen Gegenspieler parat zu haben. Viele unserer Leser haben den Single-Player-Modus durchgespielt und warten bereits sehnsüchtig auf das Erscheinen weiterer Missionen. Dabei besitzt C&C einen ausgezeichneten Zwei-Spieler-Modus für Modem-Duelle. Wir planen jetzt, die Langeweile aus Ihrem Computerzimmer zu vertreiben: ab der nächsten Ausgabe veröffentlichen wir auf unserer Cover-CD-ROM eine Liste aller PC Games-Leser, die noch Gegner für gelegentliche Modem-Partien suchen. Das Ganze wird natürlich nur klappen, wenn sich möglichst viele C&C-Spieler an der Aktion beteiligen - denn wer möchte schon gerne zum Ferntarif telefonieren?**
**Was Sie tun müssen: Schreiben Sie uns Ihren Namen, Ihre Heimatstadt und Ihre Telefonnummer. Wenn sich ausreichend viele Leser an unserer Aktion beteiligen, haben auch Sie bald einen C&C-Kontrahenten in Ihrem Telekom-Nahbereich. Um Mißverständnissen aus dem Weg zu gehen, werden alle Teilnehmer der Aktion von uns zurückgerufen, bevor wir deren Telefonnummern auf der PCG-CD veröffentlichen. Wenn Sie mitmachen möchten, senden Sie einfach eine Postkarte an:**
**Computec Verlag GmbH & Co KG**
**Redaktion PC Games**
**Kennwort: „Command & Contact"**
**Isarstr. 32-34**
**90451 Nürnberg**





Orcas machen den Bauhof dicht.




## Karstadt Charts CD-ROM

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im...Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | neu | Star Wars Exclusiv | LucasArts | 1 |
| 2 | 5 | Myst (deutsch) | Broderbund | 2 |
| 3 | 3 | Wing Commander III | Origin/Electronic Arts | 5 |
| 4 | neu | Command & Conquer | Westwood Studios/Virgin | 1 |
| 5 | neu | Simon the Sorcerer 2 | Adventure Soft/Sunflowers | 1 |
| 6 | 1 | Star Trek - Next Generation | Spectrum Holobyte | 3 |
| 7 | neu | U.S. Navy Fighters | Electronic Arts | 1 |
| 8 | 7 | Aces Collection | Dynamix | 4 |
| 9 | neu | Apache Longbow | Interactive Magic/Softw. 2000 | 1 |
| 10 | 2 | Flight Unlimited | Looking Glass | 4 |

## Karstadt Charts Floppy

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im...Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Hugo | ITE | 5 |
| 2 | 2 | Biing! | Reline/Magic Bytes | 4 |
| 3 | 4 | Bundesl. Manager Hattrick | Software 2000 | 5 |
| 4 | 3 | Hanse - Die Expedition | Ascon | 5 |
| 5 | 5 | Die Siedler | Blue Byte | 5 |
| 6 | 8 | SimTower | Maxis | 4 |
| 7 | 7 | Pinball Fantasies II | 21st Century | 4 |
| 8 | 10 | Der Meister | Impressions | 4 |
| 9 | 6 | Hattrick | Ikaron | 3 |
| 10 | 12 | Panzer General | SSI/Mindscape | 5 |

## Joysoft Charts CD-ROM

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im... |
|---|---|---|---|---|
| 1 | neu | Command & Conquer | Westwood/Virgin | 1 |
| 2 | neu | Star Trek - Next Generation | Spectrum Holobyte | 1 |
| 3 | neu | Vollgas | LukasArts | 1 |
| 4 | neu | NBA Live | Electronic Arts | 1 |
| 5 | 3 | Phantasmagoria | Sierra | 2 |
| 6 | neu | Ascendancy | The Logic Factory | 1 |
| 7 | neu | Battle Isle 3 | Blue Byte | 1 |
| 8 | neu | Need for Speed | Electronic Arts | 1 |
| 9 | 9 | Apache Longbow | Interactive Magic/Softw. 2000 | 2 |
| 10 | neu | Space Quest 6 | Sierra | 1 |

## Joysoft Charts Floppy

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im... |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | Biing! | Reline/Magic Bytes | 3 |
| 2 | neu | Psycho Pinball | Codemasters | 1 |
| 3 | neu | Die Siedler | Blue Byte | 1 |
| 4 | neu | Dungeon Master 2 | Interplay | 1 |
| 5 | 2 | Simon the Sorcerer 2 | Adventure Soft/Sunflowers | 3 |
| 6 | neu | Jagged Alliance | Sir-Tech | 1 |
| 7 | neu | A IV Network$ | Infogrames | 1 |
| 8 | 8 | Flight Simulator 5.1 | Microsoft | 3 |
| 9 | neu | Elite 3 | Gametek | 1 |
| 10 | neu | Hattrick | Ikarion | 1 |




Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

# Die besten Spiele im Überblick

## Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Rebel Assault | 91% |
| 2. | Cyberia | 90% |
| 3. | Creature Shock | 90% |
| 4. | Psycho Pinball | 87% |
| 5. | FX Fighter | 87% |
| 6. | Pinball Fantasies | 86% |
| 7. | Silverball | 85% |
| 8. | Prototype | 84% |
| 9. | Jurassic Park | 82% |
| 10. | MegaRace | 82% |

## 3D-Action

Obwohl Magic Carpet 2 eindeutig besser ist als sein Vorgänger, erreicht es nach aktuellen Gesichtspunkten ebenfalls eine Wertung von 92%.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | XXXXXX | 94% |
| 2. | Descent | 92% |
| 3. | Magic Carpet 2 | 92% |
| 4. | Magic Carpet | 92% |
| 5. | System Shock | 90% |
| 6. | Hi-Octane | 89% |
| 7. | XXXX | 90% |
| 8. | Mechwarrior 2 | 88% |
| 9. | XXXX 2 | 85% |
| 10. | Shadow Caster | 82% |

## Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Ultima 8 - Pagan | 94% |
| 2. | Ultima Underworld 2 | 93% |
| 3. | Ultima 7 - Serpent Isle | 92% |
| 4. | Lands of Lore | 88% |
| 5. | DSA 2 | 86% |
| 6. | Menzoberranzan | 85% |
| 7. | Might & Magic 4 | 84% |
| 8. | Dark Sun - Shattered Lands | 84% |
| 9. | The Elder Scrolls | 82% |
| 10. | Wizardry 7 | 81% |

## Adventures

Master Lu macht seinem Namen alle Ehre und landet auf Platz 3. Charmebolzen Chewy bietet Puzzles und Grafik im Tentacle-Stil - Rang 7 für Blue Byte!

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1 | Day of the Tentacle | 92 % |
| 2 | Sam & Max | 91 % |
| 3 | The Riddle of Master Lu | 90 % |
| 4 | Indiana Jones 4 | 90 % |
| 5 | Simon the Sorcerer 2 | 89 % |
| 6 | King's Quest 7 | 88 % |
| 7 | Chewy - Escape from F5 | 87 % |
| 8 | Discworld | 87 % |
| 9 | Simon the Sorcerer | 86 % |
| 10 | Gabriel Knight | 86 % |

## Jump & Run

Das erste echte Windows 95-Spiel katapultierte sich ohne Probleme auf Platz 1 seines Genre. Wir hoffen, daß nach Pitfall dieser Schritt auch den anderen neuen 32 Bit-Entwicklungen gelingt.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Pitfall | 90% |
| 2. | Aladdin | 89% |
| 3. | Cool Spot | 84% |
| 4. | Der König der Löwen | 79% |
| 5. | Fury of the Furries | 78% |
| 6. | Gods | 78% |
| 7. | Prehistoric 2 | 78% |
| 8. | Flashback | 77% |
| 9. | Zool | 76% |
| 10. | James Pond 2 | 74% |

## Der Bewertungskasten

**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 6 MB | General Midi |
| CD 497 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

**RANKING**

Adventure

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 65% |
| Handling | 45% |
| Spielspaß | 39% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Cryo |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | gut |

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

## Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Down Patrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Strike Commander | 94% |
| 2. | TFX | 92% |
| 3. | Down Patrol | 90% |
| 4. | Flight Unlimited | 88% |
| 5. | Falcon 3.0 | 87% |
| 6. | Pacific Strike | 87% |
| 7. | Comanche | 85% |
| 8. | F15 Strike Eagle 3 | 85% |
| 9. | Aces of the Pacific | 84% |
| 10. | 1942 - PAW | 82% |

## Strategiespiele

Hardcore-Strategen dürfen ab sofort die Steel Panthers von SSI herumkommandieren, die gerade noch den Sprung in unsere „Hall of Fame" geschafft haben.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1 | Colonization | 93 % |
| 2 | Ascendancy | 92 % |
| 3 | CivNET | 91 % |
| 4 | Civilization | 90 % |
| 5 | Command & Conquer | 90 % |
| 6 | Jagged Alliance | 90 % |
| 7 | Battle Isle 3 | 90 % |
| 8 | Battle Isle 2 | 90 % |
| 9 | 3D Lemmings | 87 % |
| 10 | Steel Panthers | 86 % |

## Simulationen

Nicht nur Komplexität und Realitätsnähe sprechen für das benutzerfreundliche Capitolism - Englight Software hat sich Platz 7 redlich verdient.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1 | SimCity 2000 | 93 % |
| 2 | Hattrick | 91 % |
| 3 | BMH | 91 % |
| 4 | Anstoß | 89 % |
| 5 | Biing! | 87 % |
| 6 | Anstoß - World Cup | 87 % |
| 7 | Capitalism | 87 % |
| 8 | Theme Park | 86 % |
| 9 | Oldtimer | 85 % |
| 10 | Mad News | 84 % |

## Sportspiele

Electronic Arts rauscht mit seinen gelifteten Bestsellern (erkennbar am Zusatz „96") in die Charts - NHL Hockey und PGA Tour Golf werden die Fans nicht enttäuschen.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1 | NBA Live | 93 % |
| 2 | Action Soccer | 91 % |
| 3 | FIFA Soccer | 91 % |
| 4 | Lothar Super Soccer | 90 % |
| 5 | NHL Hockey 96 | 89 % |
| 6 | Links 386 Pro | 89 % |
| 7 | Virtual Pool | 89 % |
| 8 | PGA Tour Golf 96 | 87 % |
| 9 | Hardball 4 | 87 % |
| 10 | Empire Soccer | 85 % |

## Rennspiele

Für seine wirklich realistische Landschafts- und Fahrzeugdarstellung wurde The Need for Speed mit dem dritten Platz in unserer All-Time-Hitliste belohnt.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Indy Car Racing | 89% |
| 2. | Formula One Grand Prix | 87% |
| 3. | The Need for Speed | 85% |
| 4. | Super Karts | 84% |
| 5. | Nascar Racing | 80% |
| 6. | Car & Driver | 78% |
| 7. | Stone Racers | 76% |
| 8. | Lotus - Ultimate | 70% |
| 9. | Rally | 69% |
| 10. | Grand Prix Unlimited | 65% |

## Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

| Platz | Spiel | Wertung |
|---|---|---|
| 1. | Wing Commander 3 | 96% |
| 2. | Privateer | 92% |
| 3. | X-Wing | 90% |
| 4. | Inferno | 90% |
| 5. | Tie Fighter | 85% |
| 6. | Star Crusader | 82% |
| 7. | Frontier: Elite 2 | 81% |
| 8. | Wing Commander 2 | 81% |
| 9. | Wing Commander Armada | 75% |
| 10. | Starlord | 70% |

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

## Coupon
# Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz noch Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC Games**
**Kennwort: Kleinanzeigen**
**Isarstraße 32-34**
**90 451 Nürnberg**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

**Private Kleinanzeigen:** maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,-** liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

**Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag**

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

## Garantie

## COVERDISK UND CD-ROM 1/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

**Astat Media GmbH**
**Reklamationen PC Games**
**Am Steinacher Kreuz 22**
**90 427 Nürnberg**

**Wichtig!** Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

## COUPONS

### PC GAMES COVER-CD-ROM 1/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### PC GAMES COVERDISK 1/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## So erreichen Sie uns:

**Anschrift**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

**CompuServe**
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harold Wagner)

**PC Games Mailbox**
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

**Bei Reklamationen wenden Sie sich an**
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinocher Kreuz 22
90427 Nürnberg

**Reklamationshotline**
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

**Spielehotline**
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

**Leserservice**
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

**Abobetreuung**
(09 11) 5 32 51 79

**Verlagsanschrift**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

**Geschäft führer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**
Christian Müller, Christoph Holowaty

**Leitende Redakteure:** (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

**Bildredaktion:**
Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

**Redaktion Deutschland:**
Rainer Rosshirt, Harold Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

**Redaktion USA:**
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

**Redaktionsassistenz:**
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

**Freie Mitarbeiter:**
Christian Späthe, Richard Vogler

**Layout:** Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

**Titelgestaltung:**
Simon Schmid

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**
Stefanie Geltenpoth

**Produktionsleiter:** Michael Schrout

**Vertrieb:**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Druck**
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Kopierservice Coverdisk**
Astat Media GmbH

**Titel PC Games:**
LucasArts/Softgold

**Abonnement:**
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Anzeigenverkauf**
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Mobil: (0171) 6213146
Fax: (0911) 6427860
**Verkauf**
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
**Disposition**
Tanja Kaiser -32
**Anzeigenleiter**
Thorsten Szameitat

**Anzeigenverkauf**
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11
Fax: (02 03) 3 05 11 34
**Verkauf**
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
**Disposition**
Gregor Eicker -53
**Anzeigenleiter**
Thomas Kammer

**verantwortlich für den Anzeigenteil**
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage
III. Quartal 1995
171.313 Exemplare


## Inserentenverzeichnis

Destruction Derby

# Wrestling auf vier Rädern

**Nicht nur mit der PC-Konvertierung von wipEout macht sich Sony selbst das Leben schwer. Auch Destruction Derby, ein weiteres Spitzenspiel von Sonys Spielekonsole, erscheint in einer nahezu identischen Fassung für den PC.**

Der Boom auf dem Rennspielesegment ist unübersehbar, allerdings ähneln sich die meisten Neuerscheinungen bis ins Detail. Sei es Bleifuß, Need for Speed oder Fatal Racing, bei all den actionorientierten Rennspielen geht es darum, möglichst schnell grafisch aufwendig gestaltete Rennstrecken zu umrunden. Ganz anders Destruction Derby: zwar schadet es auch hier nichts, schneller als die Konkurrenz zu sein, bei der Jagd auf die Punkte ist es aber weitaus wichtiger, möglichst brutal und rowdyhaft vorzugehen. Auf den insgesamt fünf Rennstrecken werden, wie bei einem realen Rennen, für die Zielankunft bis zu 12 Punkte vergeben. Zum Sieger macht einen der erste Platz aber längst nicht: für jeden Rempler, der einen Konkurrenten ins Schleudern bringt, gibt es weitere Punkte. Jede Vierteldrehung wird mit zwei Punkten belohnt, für eine 360°-Drehung gibt es sogar 12 Punkte - da wird der Zieleinlauf zur Nebensache.

## Überlebenskampf

Destruction Derby wurden unterschiedliche Spielmodi verpaßt, um auch nach Abwechslung suchende Spieler zu beglücken. Im Stock-Car-Racing wird wie bei anderen Rennspielen nur um den Sieg gefahren, beim Wreckin' Racing geht es zusätzlich darum, die Wagen anderer zu beschädigen, und im Destruction Derby schließlich geht es nur noch um Zerstörung. Auf einem großen, geteerten Platz, The Bowl genannt, rasen 16 Wagen aufeinander los, nur mit dem Ziel, die anderen Fahrzeuge möglichst oft um die eigene Achse

## Strecken und Fahrzeuge



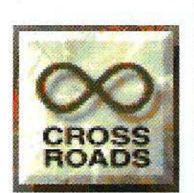













**Die Designer haben sich als Kampfarenen fünf schlichte, trotzdem nicht eben anspruchslose Strecken einfallen lassen. Vor allem Cactus Creek und Crossroads sorgen ständig für spektakuläre und punkteträchtige Karambolagen. Nicht zu vergessen die Bowl, eine kreisrunde Teerfläche, auf der es nur darum geht, möglichst vielen Konkurrenten das Fahrzeug zu zerstören.**

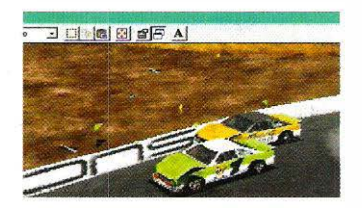




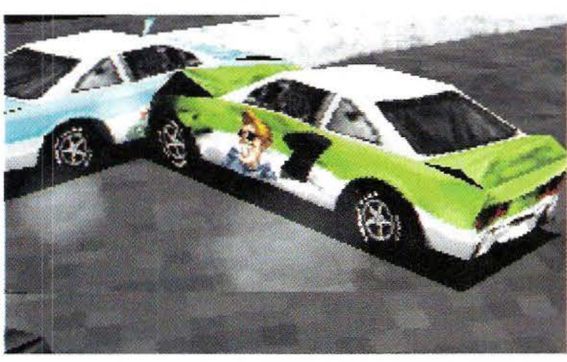
**Dem Spieler stehen drei Autos zur Auswahl: das Rookie-Fahrzeug hält viel aus, beschleunigt langsam und bremst kontrollierbar, während mit den anderen Fahrzeugen Drifts, Powerslides und ähnliches möglich sind.**

## Recording

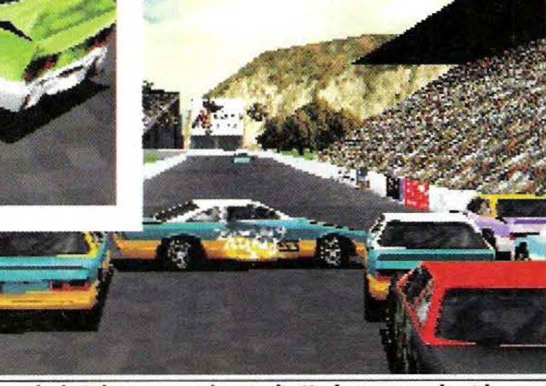
Das obligatorische Replay-System rückt Crashs und andere Happenings ins rechte Licht. Die Kameras überwachen die Show aus jeder x-beliebigen Perspektive. Die beglückendsten Momente Ihrer Karriere können Sie in Form eines kurzen „Videofilms" auch auf Festplatte speichern.



**Bei Destruction Derby wird mit härtesten Bandagen gekämpft.**



In der Bowl geht es nicht um Positionen. Es wird gecrasht, bis nur nach ein Fahrzeug bewegungsfähig ist.



Nicht eben eine ideale Fahrzeugausrichtung: die Konkurrenz macht sich über jedes wehrlose Opfer her.

drehen zu lassen. Auch der Kampf ein Mensch gegen eine Maschine ist hier möglich, genauso wie der Kampf ein Mensch gegen 15 Maschinen (hier geht es nur noch darum, möglichst lange zu überleben).

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Joystick oder Tastatur, erfreulicherweise ist keine Steuerungsart der anderen unterlegen. Man hat stets ein gutes Gefühl für den Wagen, hat nach etwas Übung völlige Kontrolle über ihn und kann atemberaubende Kunststücke auf den Asphalt legen. Auch grafisch kann Destruction Derby einiges bieten: obwohl die VGA-Grafik zuweilen etwas pixelig wirkt, ist sie schnell und detailliert. Nur der Sound leidet etwas unter den Plug&Play-Fähigkeiten: nur der SoundBlaster wird unterstützt. Ein wirkliches Manko ist der fehlende Rückspiegel in den Fahrzeugen: vor allem in der Bowl weiß man nie, wo der Gegner sich befindet.

**Harald Wagner** ■



Für Sportler wurde der Stock-Car Modus implementiert: Nur hier geht es darum, als Erster ins Ziel einzufahren.

## Statement



Mit Destruction Derby ist Sony Interactive ein großer Wurf gelungen. Endlich ein Rennspiel, mit dem man all seine autofahr bedingten Aggressionen loswerden kann, ohne auf grandiose Unterhaltung verzichten zu müssen. Vor allem die Bowl in all ihren Varianten kann süchtig machen. Hoffen wir, daß von Sonys Playstation noch mehr PC-Futter dieser Qualität kommt.



In dieser Umgebung ist Destruction Derby kein Spiel für weiche Gemüter.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 16 MB | General Midi |
| CD 9 MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
2 Spieler über Nullmodem

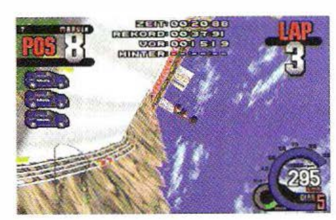
## RANKING

Rennspiel

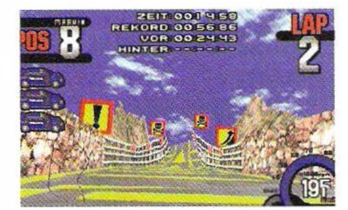
| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 65% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 85% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Psygnosis |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

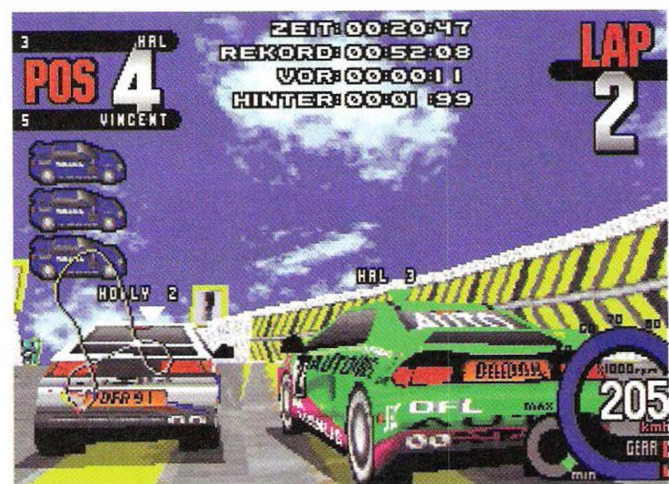
**Jetzt geht's rund, sprachen die Programmierer von Gremlin Interactive und spickten ihr Rennspiel mit Loopings, Korkenziehern, Buckelpisten und Sprungschanzen. Fatal Racing provoziert dieses berühmte „Kribbeln im Bauch", das man bislang bei den meisten Simulationen dieser Art vermißt hat.**



In der Schräglage sieht die Welt doch gleich ganz anders aus...



Die Warn-Schilder beiderseits der Schanze sind durchaus ernstzunehmen.




Vor allem an Engstellen auf der Strecke kommt es zu dichtem Gedränge. Wenn man etwas dichter auffährt, darf man die detaillierten Texturen begutachten, die auf den Fahrzeugen prangen.

Acht verschiedene Autohersteller schicken jeweils ein bis zwei Wägen ins Rennen, um das Fortbewegungsmittel der Zukunft zu ermitteln. Als Testgelände müssen zunächst acht, später 16 Pisten herhalten, die z. B. streckenweise spiralförmig verlaufen. Andernorts ermöglichen Rampen die gemeinhin recht ungemütlichen Hüpfer über Abgründe. Ist die Geschwindigkeit beim Absprung zu niedrig oder fährt man an der falschen Stelle durch eine Windung, kommt es zu einem beeindruckenden Crash, der deutliche Deformierungen am Fahrzeug und schmerzliche Zeitverluste nach sich zieht. Ab einer Dauer von drei Runden ist es daher unvermeidbar, ab und zu einen Boxenstop einzulegen. Bei dieser Gelegenheit werden sämtliche Schäden repariert; nur so ist es möglich, erneut Spitzengeschwindigkeiten zu erreichen. Wenn man mit Karacho (also im Schnitt zwischen 250 und 300 km/h) einen fast senkrechten Hügel hinunterdonnert, macht sich tatsächlich ein flaues Gefühl im Magen bemerkbar, wie man es von richtig guten Rollercoastern gewohnt ist.

## Fatal Racing

# Hals über Kopf







Opulente Texturen bedecken die zahlreichen Objekte, die um die Strecke postiert wurden.




Das tadellose Replay-System läßt keinerlei Wünsche offen: Sie können nicht nur die Kamera frei postieren und das Rennen aus jeder beliebigen Perspektive begutachten, sondern auch die besten Szenen abspeichern.



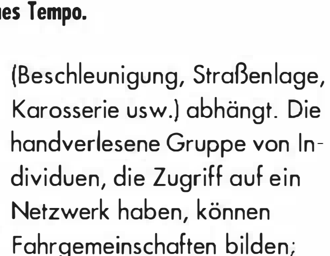

Eine runde Sache: Für einen sauberen Looping braucht man neben viel Platz vor allem ein hohes Tempo.




Die Eigenschaften jedes Testwagens werden mit Tortendiagrammen auf der rechten Bildschirm-Seite erläutert.

## Augen zu und durch

So toll sich das alles anhört, so ernüchternd sind die Ergebnisse, wenn man das Spiel ausreizen will. Der Fullscreen-SVGA-Modus bleibt für PCs mit weniger als 120 MHz unter der Haube eine schöne Utopie. Ganz Mutige können stufenweise die Texturen (Mauern, Glaswände, Schatten, Wolken etc.) lahmlegen oder die Fenstergröße auf ein halbwegs erträgliches Maß reduzieren. Wenn gar nichts mehr hilft, greift man halt auf die fixe, aber nicht besonders attraktive Standard-VGA-Grafik zurück. In diesem Fall funktioniert auch die Steuerung (vor allem per Tastatur) einwandfrei, was allerdings auch vom jeweiligen Auto und dessen Stärken bzw. Schwächen (Beschleunigung, Straßenlage, Karosserie usw.) abhängt. Die handverlesene Gruppe von Individuen, die Zugriff auf ein Netzwerk haben, können Fahrgemeinschaften bilden; maximal 16 Fatal Racing-Piloten sind dabei gleichzeitig im Rennen. Abgesehen von ein bißchen Begleitmusik und dem üblichen Motorensound gibt eine deutschsprachige Plaudertasche ihren mehr oder minder sinnvollen Senf dazu. Über kurz oder lang wird man den Guten aber zum Schweigen verdammen, weil er andauernd dieselben Messages („Yeeeeeeah!", „Zeig's ihnen!", „Du bist zu schnell!") wiederkäut.



**Petra Maueröder** ■

## Pisten-Collection

Fatal Racing-Einsteiger müssen sich mit acht Strecken begnügen, darunter die fünf nachfolgend beschriebenen. An die restliche Ration (nochmals acht an der Zahl) läßt man Sie erst heran, wenn Sie den Gremlin Cup bei mittlerer Schwierigkeitsstufe gewonnen haben.




Gateway: Für Anfänger kaum überwindbarer Korkenzieher.




Siamese: Zwei Loopings mit ineinander verschlungenen Fahrbahnen.




Big Dipper: Rasante Berg- und Talbahn mit problematischen Haarnadelkurven.

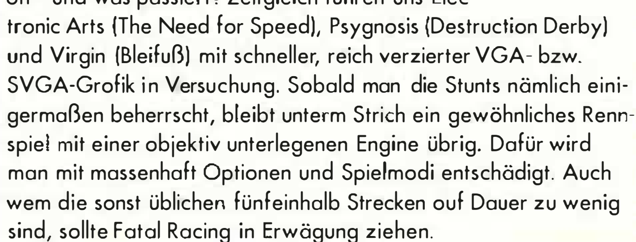



Tsunami Twister: Eingebaute Schraube mit 360°-Drehung in der Luft - schnell, hart, gut!




Le Grande Royale: Ideal für den Einstieg, angenehm eben, leicht überhöhte Kurven.

## Statement



Die Freunde von Gremlin Interactive verdienen unser Mitleid: Da bringen sie ein passables Rennspiel mit viel Fun und Action heraus, denken sogar an einen hochauflösenden Modus für dicke Rechner und eine funktionierende Netzwerk-Option - und was passiert? Zeitgleich führen uns Electronic Arts (The Need for Speed), Psygnosis (Destruction Derby) und Virgin (Bleifuß) mit schneller, reich verzierter VGA- bzw. SVGA-Grafik in Versuchung. Sobald man die Stunts nämlich einigermaßen beherrscht, bleibt unterm Strich ein gewöhnliches Rennspiel mit einer objektiv unterlegenen Engine übrig. Dafür wird man mit massenhaft Optionen und Spielmodi entschädigt. Auch wem die sonst üblichen fünfeinhalb Strecken auf Dauer zu wenig sind, sollte Fatal Racing in Erwägung ziehen.



| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 21 MB | General Midi |
| CD 31 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Max. 16 Spieler via Netzwerk



**Wirtschaftssimulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 65% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 72% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Gremlin Interactive |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

SU-27 Flanker

# Schlicht und schön

**Was kann man erwarten, wenn der Rollenspielspezialist Mindscape eine Flugsimulation herausbringt? Jede Menge Dungeons? Dragons? Ausgefeilte Charaktere? Nichts von all dem. Bei SU-27 handelt es sich um eine echte Flugsimulation, die ein Zitat längst vergangener Zeiten zu sein scheint.**



Das etwas unübersichtliche Cockpit ist leider nur in russisch erhältlich, immerhin sind fast alle Armaturen animiert: Information at your fingertips.

Wem die überspannten Hard- und Softwareanforderungen moderner Flugsimulationen schon immer ein Dorn im Auge waren, hat jetzt jede Menge Grund zur Freude: SU-27 Flanker begnügt sich mit 4 MByte auf der CD-ROM, benötigt keinerlei Festplattenspeicher, verlangt keine speziellen Grafik- und Audiotreiber: einfach anklicken, schon läuft das Spiel. Mit einer Auflösung von 640*480 Pixeln bei 256 Farben gehört SU-27 Flanker schon ins Oberhaus der aktuellen Flugsimulationen. Zugunsten der Grafikperformance wurde konsequent auf neumodische Gimmicks wie Shading, Texturing oder gar Zwischensequenzen verzichtet. Auch auf Maussteuerung oder Unterstützung weitverbreiteter Flugjoysticks konnte dank der Mehrfachbelegung vieler Tasten verzichtet werden.



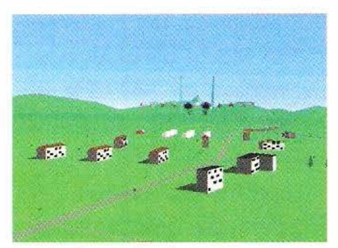



Lange haben wir darauf gewartet, jetzt wird es endlich Wirklichkeit: all die veralteten DOS-Spiele, die uns schon seit Jahren nicht mehr reizen, erleben unter Windows 95 ein Comeback. Das Textadventure unter den Flugsimulationen, SU-27 Flanker, wird sicher nicht das einzige bleiben - was in Redaktionen für Belustigung sorgt, wird beim ehrlichen Kunden allerdings auf wenig Verständnis treffen.

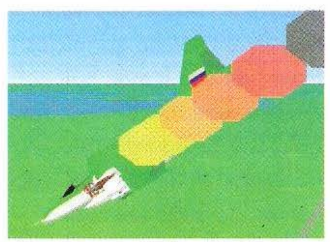
## Vektorflug

Angeblich haben die Programmierer das Flugverhalten der berühmten SU-27 sehr genau abgebildet. Dank dieser genauen Umsetzung lassen sich auch hochkomplizierte Flugfiguren wie etwa die legendäre Cobra von Pugachev, eine Art vertikales Driften, mit etwas Übung nachfliegen (Taste K drücken). Bei all diesen Features brauchen die grafischen Vorzüge kaum noch erwähnt werden: Auf den sehr übersichtlich gestalteten Landschaften finden sich ab und zu Feindobjekte, im sommerlich wolkenlosen Himmel tummeln sich stets einige Feindflugzeuge. Deren Intelligenz ist allerdings eher beschränkt, so daß kein Spieler ernsthaft bedroht ist - weitaus gefährlicher ist die Steuerung des eigenen Flugzeugs.

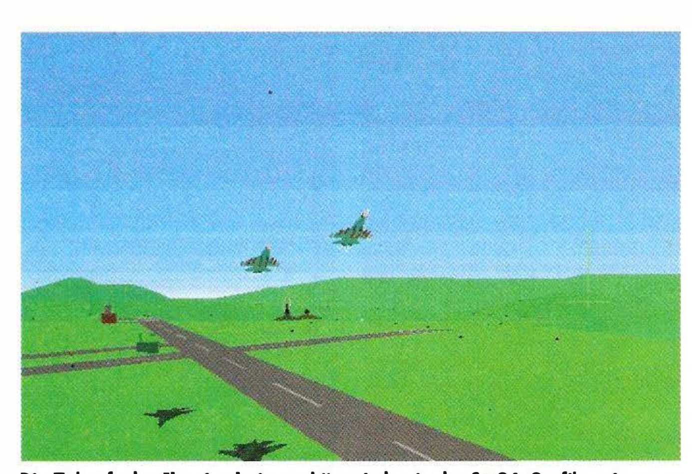
Harald Wagner ■



Die Stadt Moskau hat in der SSI-Umsetzung kaum an Charme verloren.



Bei den detaillierten Darstellungen bleibt einem so manches Mal der Atem stehen.



Die Zukunft der Flugsimulation gehört eindeutig der SVGA-Grafik, wie sonst könnte man derart viele Details auf nur einem Bildschirm darstellen?



SPECS & TECS

| | | |
|---|---|---|
| | VGA | SVGA |
| | Tastatur | AdLib |
| | Maus | SoundBlaster |
| | Joystick | Roland |
| HD | 0 MB | General Midi |
| CD | 4 MB | Audio |

REQUIRED
486, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Windows 95

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Windows 95

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

| | |
|---|---|
| Grafik | 25% |
| Sound | 30% |
| Handling | 45% |
| Spielspaß | 30% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Mindscape |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ungenügend |

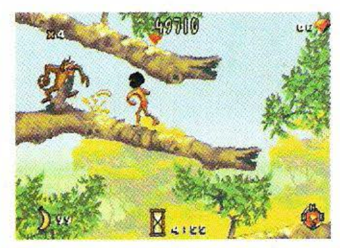
**Probier's mal mit Gemütlichkeit: Über eineinhalb Jahre nach der Premiere auf dem SEGA Mega Drive setzt Virgin bereits das dritte Disney-Jump & Run für den PC um. Seit neuestem darf sich der junge Hüpfer Mogli im MS-DOS- und Windows-Dschungel abstrampeln.**

## Das Dschungelbuch

# Affentheater




**Das Elefantenbaby fungiert als Continue-Waypoint; beim nächsten Ableben darf der Dschungel-Boy an dieser Stelle weitermachen.**



**Daß Mogli mit Bananen um sich wirft, findet das Äffchen nicht so gut.**



**Mit Hilfe der Wippe kann sich Mogli in höhere Regionen katapultieren.**

Im Laufe der zehn Levels wird die gesamte Zeichentrick-Fassung des Dschungelbuchs unter Mitwirkung der einschlägigen Charaktere durchgekaut. Mogli tobt mit der Elefanten-Patrouille durch den Urwald, treibt auf dem Bauch von Bär Baloo einen Fluß hinunter, vergnügt sich im Affendorf und in der Ruinenstadt und kämpft schließlich in einem flammenden Inferno gegen den tyrannischen Tiger Shir Khan. Die vergleichsweise kleinen Kapitelchen sind gespickt mit energiereichen Früchten, Edelsteinen und Bananen, die auf streitsüchtige Angreifer geschleudert werden. Währenddessen scrollt der jeweilige Ausschnitt sauber in alle Richtungen; ein Kompaß erleichtert die Orientierung und die Suche nach dem Level-Ausgang.

### Gorillas im Nebel

Die Filmvorlage wurde für die Animationen recht gründlich ausgeschlachtet. Wenn Sie sich eine kleine Verschnaufpausen zugestehen, legt Mogli z. B. eine flotte Sohle auf's Parkett. Solides Parallax-Scrolling, die Original-Filmmusik und die einwandfreie Kontrolle über den schmächtigen Jüngling bewegen sich auf dem Qualitäts-Niveau von König der Löwen und Aladdin. Für mehr Frust als Lust sorgt nach wie vor die etwas unglückliche Level-Philosophie der Virgin-Jump & Runs - Paßwörter und speicherbare Spielstände werden noch immer für unnötig erachtet. Die Nachteile dieser frust-ankurbelnden Methode sind offensichtlich. Beispiel: Mogli schafft es mit Müh' und Not, in den siebten Level zu kommen, stürzt aber gleich zu Beginn vom Baum und bricht sich das Genick. Pech für Sie, denn in diesem Fall dürfen Sie wieder ganz von vorne beginnen und nochmal alle sechs vorherigen Abschnitte durchspielen. Lediglich die großzügig gewährten Continues halten das löcherige Sicherheitsnetz für den Spieler zusammen.

**Petra Maueröder** ■

### Statement



Wer keine Konsole, aber eine intakte Familie vorweisen kann, freut sich bestimmt über solche 0815-Jump & Runs. Traditioneller Kardinalsfehler: Wie beim König der Löwen wird der Spaß durch das Defizit an frischen Ideen und einfallsreichen Levels geschmälert. Wenn Sie auf Disney-Prominenz verzichten können, sollten Sie sich für das überlegene Pitfall entscheiden.




**Schau mir in die Augen, Kleiner: Riesenschlange Kaa, der „Obermotz" des zweiten Levels, setzt alles daran, um Mogli zu hypnotisieren.**



### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 3 MB | General Midi |
| CD -MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 4 MB RAM

**RECOMMENDED**
486, 8 MB RAM, Windows 3.1/95

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



### RANKING

Jump & Run

| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 60% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 79% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Virgin |
| Preis | ca. DM 90,- |
| CD-Advantage | nicht bewertbar |



wipEout

# Darum Konsolen kaufen

**Das Konsolenspiel wipEout sollte der Playstation zum großen Erfolg verhelfen. Doch trotz Werbung in allen Medien steht Sonys Wundergerät noch längst nicht in allen Haushalten. Ob es in dieser Situation geschickt ist, mit einer PC-Konvertierung dem eigenen Produkt im Weihnachtsgeschäft Konkurrenz zu machen, sei dahingestellt - den PC-Besitzern beschert diese Geschäftstaktik jedenfalls ein gutes Rennspiel mehr.**

Die Beschreibung hört sich zunächst sehr nach Hi-Octane an: auch bei wipEout ist man Pilot eines schwebenden Gefährts, das man über befestigte Pisten jagen muß. Auch wird nicht unbedingt der beste Pilot automatisch Sieger, da man die Fahrt der Gegner mit einer Vielzahl an Waffen empfindlich stören kann. Hiermit hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon auf: Steuerung, Fahrgefühl und Technik der zwei Spiele haben kaum etwas miteinander zu tun.

WipEout wird in zwei Klassen gefahren: der Venom Class und der Rapier Class. Hat man die sechs Rennstrecken jeweils mindestens als Dritter hinter sich gebracht und liegt in der Punktwertung am Anfang der Tabelle, kann man in die etwas schnellere Rapier Class aufsteigen. Dort wiederholen sich die Strecken, auch die Gegnerintelligenz und die Fahrzeugeigenschaften bleiben annähernd gleich.
Zu Beginn einer Saison muß man sich für eines der vier Teams entscheiden, für das man starten möchte. Mit dem Team legt man auch das Fahrzeug fest, mit dem man auf die unterschiedlichsten Pisten geht, Vor- und Nachteile gleichen sich dabei weitestgehend aus. Erstaunlicherweise gibt es aber unter all den 24 Kombinationsmöglichkeiten keine einzige, wo Fahrzeug und Strecke wirklich zueinander passen. Zu allem Überfluß stehen pro Team zwei Piloten zur Auswahl - ein spürbarer Einfluß auf das Spielgeschehen ließ sich aber nicht feststellen.

## Chancenlos

Ist man endlich im eigentlichen Spiel angekommen (es stehen Einzelrennen, Zeittraining und




Der Schutzschild bewahrt das Fahrzeug vor den Waffen der Gegner, als Rammschild läßt es sich aber nicht einsetzen.




Die Texturen auf Strecken und Hintergrundgrafiken lassen das Spiel schneller erscheinen, als es tatsächlich ist.





Die allgegenwärtige Randbegrenzung stört den Spielfluß ganz erheblich. Auch die fast immer weitaus schnelleren Gegner sorgen nicht für den Eindruck, wipEout würde fair mit dem Spieler umgehen. Ein wirkliche Lichtblick: die wirklich schöne und sehr abwechslungsreiche Grafik.




Championship zur Auswahl) kann man seine sieben Gegner für Sekundenbruchteile von hinten bewundern. Selbst wenn man das Fahrzeug mit der stärksten Beschleunigung auswählt, hat man am Start überhaupt keine Chance, sich von Platz 8 aus zu verbessern. Das Steuern durch die kurven- und steigungsreichen Strecken ist eine Kunst für sich. Obwohl die Strecken breit und die Fahrzeuge schmal sind, ist es nicht zu vermeiden, daß man sein Gefährt ständig gegen die Bande steuert, was den fast völligen Stillstand zur Folge hat. Das Verlassen der Strecke ist bei wipEout übrigens nicht möglich, im Gegensatz zu Hi-Octane spielt sich das Rennen ausschließlich auf der Piste ab. Die Gimmicks, wie etwa Waffen, Turboboosts oder Schutzschilde, lassen sich von der Straße aufsammeln, spezielle Fahrbahnmarkierungen zeigen an, ob und wo sich etwas befindet. Erstaunlicherweise kann man immer nur eine Waffe mit sich führen, ein Sammeln und gezieltes Einsetzen ist daher nicht möglich.
Fährt man ein nahezu fehlerfreies Rennen, setzt seine Waffen geschickt ein und hat man eine gehörige Portion Glück, ist es durchaus möglich, unter den ersten Dreien ins Ziel zu gelangen und eine Runde weiterzukommen. Bei vielen Spielern dürfte sich zuvor jedoch der Frust breitgemacht haben: die bis zu sieben Computergegner haben am Start zu große Vorteile, im Rennen selbst fahren sie wie auf Schienen, lassen sich nicht von der Strecke drängen und verteilen sich auf den sehr langen Strecken zu sehr, als daß man an den Feuergefechten Spaß haben könnte. Auf Sonys Playstation bleiben einem diese Ärgernisse erspart, hier hat man als Spieler weitaus höhere Chancen auf einen Sieg. Auch technisch kommt die PC-Umsetzung längst nicht an die Playstation-Fassung heran: die Grafik wirkt auch in höchster Detailstufe äußerst behäbig und pixelig.

## Spiel mit der Bande

Das Ärgerlichste an wipEout ist jedoch die Steuerung: Obwohl sie sehr schnell anspricht und einen sehr direkten Eindruck macht, landet man halt doch ständig in der Bande. Zusätzlich zu Gas, Links und Rechts (auf eine Bremse wurde verzichtet) wurde die Tastatur noch mit linker und rechter Luftbremse belegt, die einem Flugzeugseitenruder entspricht. Damit kann man das Gefährt zwar einigermaßen im Griff halten, es findet sich aber kaum eine Kurve, die für diese Lenkung weit genug wäre. Für unermüdliche Kämpfer ist wipEout somit sicherlich eine lohnenswerte Anschaffung, wer aber nur auf schnellen Spielspaß aus ist, sollte die Finger von diesem Rennspiel lassen.

Harald Wagner ■

Phantasievolle Brücken oder Abgründe sorgen für einen gewissen Nervenkitzel (oben). Das runde Icon in der Mitte zeigt an, welche Waffe man gerade geladen hat (rechts).



## Statement



Auf der Playstation ist wipEout ein echter Knüller. Hochauflösende Grafik in berauschender Geschwindigkeit, gewöhnungsbedürftige, aber dennoch exakte Steuerung und harte, aber faire Gegner machen dort aus wipEout ein fesselndes Rennspiel. Auf dem PC blieb von all den Vorzügen nur die wirklich gute Technomusik übrig, aufgrund der oben beschriebenen Mankos ist dieses Spiel ein futuristisches Rennspiel wie viele andere auch.

## SPECS & TECS

| | VGA | SVGA |
|---|---|---|
| | Tastatur | AdLib |
| | Maus | SoundBlaster |
| | Joystick | Roland |
| HD | 1 MB | General Midi |
| CD | 52 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
bis zu 8 Spieler über Netzwerk
2 Spieler über Nullmodem

## RANKING

**Rennspiel**

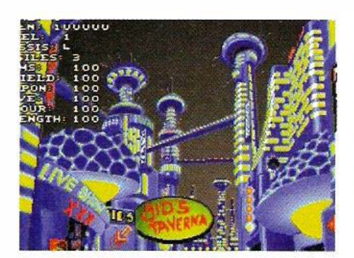
| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 80% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 70% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Psygnosis |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## The Machines

# Running Roboter

**Waren zu Zeiten Caesars Kämpfe Mann gegen Mann der Reißer, so werden es in der nahen Zukunft Kämpfe Roboter gegen Roboter sein, die die Menschenmassen in die Arenen locken .**



**Vor allem in grafischer Hinsicht kann The Machines kaum überzeugen!**



**Nette Idee, aber leider schlecht umgesetzt: der Roboter-Manager!**

Doch nicht alles ist wie zur guten alten Römerzeit: Roboter brauchen natürlich Manager. Als solcher beginnt der Spieler mit seinem kläglich ausgestatteten Roboter auf der untersten Schwierigkeitsstufe und muß sich durch die verschiedensten Arenen an die Spitze kämpfen. Den Roboter sieht man in diesen Arenen von oben und kann ihn mit der Tastatur oder einem Joystick durch die rechtwinklig angeordneten Räume steuern. Die Steuerung mit dem Joystick ist dabei eindeutig der Tastatur vorzuziehen, da die Tastenbelegung wider jede Logik gestaltet wurde.

Durch die Kämpfe verdient man sich etwas Geld, das man natürlich sofort in bessere Ausrüstung, Reparaturen oder Wetten anlegen sollte, um möglichst schnell einen wirklich schlagkräftigen Roboter zu bekommen.

Traurig ist es, was uns „Junkyard" da zeigt. Grobe, einfallslose Grafiken, schlechte Animationen, nervtötender Sound und ständiger Zugriff auf die CD lassen einen schnell aufgeben und das Spiel auf den „Junkyard" werfen.

**Lars Geiger** ■



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,5 MB | General Midi |
| CD 10 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486er, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler an einem Rechner

RANKING

Simulation

| | |
|---|---|
| Grafik | 45% |
| Sound | 30% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 30% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Junkyard |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

## A Christmas Adventure

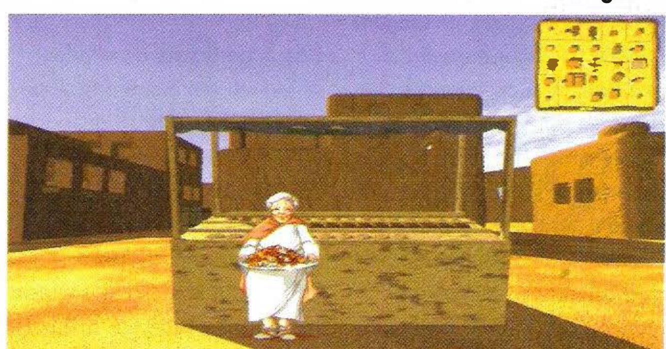
# PC-X-mas

**Windows macht´s möglich: jetzt können die lieben Kleinen in der Vorweihnachtszeit auch auf dem PC jeden Tag ein Fenster aufmachen.**

Mit dem Christmas Adventure hat das Para media Team eine reizvolle Alternative zum traditionellen Adventskalender geschaffen: per Mausklick wandert man durch eine Wüstenstadt und kann 24 Häuser betreten, in denen etappenweise die Weihnachtsgeschichte erzählt wird. Unterwegs begegnet man einer Marktfrau, von der man sich leckere Anregungen für die Weihnachtsbäckerei geben lassen kann, und einem Zauberer, der Basteltips zum Fest bereithält. Andere Stadtbewohner erzählen Märchen oder Geschichten über Weihnachtsbräuche in fernen Ländern. Fahrende Schauspieler haben darüber hinaus auf dem Marktplatz ihren Theaterwagen stehen lassen, in dem jeder aus verschiedenen Versatzstücken seine eigenen Szenen zusammenbasteln darf.

Das Christmas Adventure wurde mit viel Liebe umgesetzt: wunderschön gerenderte Grafiken, untermalt von stimmungsvoller Musik, begleiten die kindgerecht von einem Sprecher vorgetragenen Kapitel der Weihnachtsgeschichte. Eine gelungene Mixed Mode-Kleinigkeit für PC und Mac, die sich allerdings nicht primär an Spieler richtet.

**Herbert Aichinger** ■



**Zur Vorweihnachtszeit gehören natürlich auch die entsprechenden Leckereien. Diese Dame versorgt uns mit einigen der beliebtesten Backrezepte.**

SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 15 MB | General Midi |
| CD 525 MB | Audio |

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

PC-Adventskalender

| | |
|---|---|
| Grafik | 77% |
| Sound | 77% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 64% |

| | |
|---|---|
| Spiel | dt., frz., engl. |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Para Media |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

**Mit viel Geschrei, riesigem Budget und prominenten Entwicklern wurde vor fast zwei Jahren Rocket Science Software gegründet. Wingnuts ist eines der drei Debütspiele, die alle im Genre der Actionspiele anzusiedeln sind, der kalifornischen Raketenwissenschaftler.**

## Wingnuts

# Absturzgefahr



**Vergessen Sie einstudierte Flugmanöver. Spätestens nach drei Sekunden ist der Gegner nämlich schon wieder über den Wolken und verschwunden.**


**Mission erfüllt: der Zeppelin wurde vom Himmel geholt!**


**Der rote Baron: ein preußischer Soldat, wie er im Buche steht!**

In sechs Leveln versucht man, als amerikanischer Sonnyboy Billy den „hunnischen Horden" und deren Anführer, dem roten Baron, den Garaus zu machen. In den ersten drei Missionen gibt es klassischen Luftkampf, eine Brücke wird bombardiert und ein Ballon zerstört. In den Leveln 4 bis 6 muß ein Zeppelin zur Explosion und der rote Baron zur Strecke gebracht werden. Zwischendurch gibt es digitale Videos bis zum Abwinken, darunter einige der besten Explosionen, die je in einem Computerspiel zu sehen waren. Die gefilmte und digitalisierte Szenerie ist fotorealistisch, allerdings wiederholen sich die Luftkampfszenen ständig, wodurch das Verhalten der Gegner leicht auszumachen ist. Für drei bis vier Sekunden befindet sich der Gegner im Fadenkreuz und darf nach Herzenslust beschossen werden. Danach wird der Spieler so lange beschossen, bis er die Maustaste drückt, wenn das „Ausweich-Icon" grün leuchtet - während der Manöver läßt sich der Vogel allerdings keinen Millimeter bewegen. Das Spiel kann bequem in einer Stunde bewältigt werden, danach geht's wieder von vorne los. Piloten können ihre fliegenden Kisten wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus bedienen, wobei sich die Maus als beste Alternative herausstellt, da das Spiel keine Kalibrierfunktion hat und die Tastatur nur horizontale oder vertikale Bewegungen zuläßt. Rocket Science versichert uns, daß Wingnuts ein humorvolles Actionspiel ist.

## Lachzwang

Dieser „Humor" geht natürlich auf Kosten der preußischen Volltrottel, die uns mit Bonmots wie „Du Yankee-Schweinhund" erheitern. Die Power-Ups, wie Verbandskästen, Raketen und fliegende Kühe, sollen wahrscheinlich auch spaßig sein. Die Steuerung ist zwar nicht ganz so katastrophal ausgefallen wie bei Cadillacs & Dinosaurs, jedoch läßt sie immer noch zu wünschen übrig.

**Markus Krichel** ■

## Statement



Das Erstlingswerk der Raketenwissenschaftler ist ein grafisch beeindruckendes Arcadespiel, das leider viel zu kurz geraten und wegen der gefilmten Spielsequenzen zu limitiert ist. Legen Sie doch einfach den Klassiker „Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten" in den VCR und spielen Sie gleichzeitig Terminal Velocity. Ist derselbe Effekt - und witziger!


**Achtung! Das Ausweich-Icon gibt grünes Licht. Jetzt heißt es schnell reagieren, den Knopf drücken und aus dem Gefahrenbereich herausmanövrieren.**



### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 11 MB | General Midi |
| CD 650 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



### RANKING

Arcade Action

| | |
|---|---|
| Grafik | 82% |
| Sound | 75% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 52% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Rocket Science |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Turrican 2

# Denkmal

**He can, she can, Turrican: Rainbow Arts beweist mit der 100 % recycelten PC-Version, daß der stählerne Jump & Shoot-Recke noch lange nicht zum alten Eisen im „horizontalen Gewerbe" gehört.**

Wer von Tausenden videospielender Halbwüchsiger angehimmelt werden möchte, sollte möglichst Julian Eggebrecht oder Manfred Trenz heißen und ein Spiel wie Turrican programmieren. Titelheld ist ein kleines Sprite in einem roboterartigen Kampfanzug, das über den Bildschirm spurtet und mit seinem ausbaufähigen Mega-Blaster die entgegenkommenden Gegner in handliche Klümpchen zerlegt. Dieses Ritual erstreckt sich über fünf Welten, dargeboten in altertümlicher 256 Farb-VGA-Grafik mit farbverlaufenden Hintergründen und blitzschnellem Parallax-Scrolling. Turrican wäre nicht Turrican ohne Chris Hülsbecks Power-Soundtrack, der auf handelsüblichen SoundBlaster-kompatiblen Karten aber ziemlich blechern klingt. Zugreifen sollten neben den Amiga-Nostalgikern all jene, die beispielsweise Xenon 2 oder Raptor gut fanden. Deren technische und inhaltliche Raffinesse erreicht Turrican II aber leider nicht ganz.

**Petra Maueröder** ■



**Die Endgegner sind ein sicheres Zeichen, daß es bis zum Level-Ausgong nicht mehr weit ist.**



**Villa Kunterbunt: Turrican 2 ist ein kurzweiliges 256-Farben-Knallbonbon.**



**SPECS & TECS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ● | VGA | SVGA | ● |
| ● | Tastatur | AdLib | ● |
| | Maus | SoundBlaster | ● |
| ● | Joystick | Roland | |
| HD | 3 MB | General Midi | |
| CD | 3 MB | Audio | |

**REQUIRED**
486er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



**RANKING**

**Arcade Action**

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 70% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 63% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Rainbow Arts |
| Preis | ca. DM 70,- |
| CD-Advantage | ungenügend |

## Dr. Brain - Das verlorene Gedächtnis

# Kinderkram

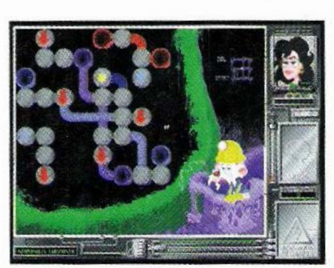
**Mit Dr. Brain baut Sierra seinen Edutainmentbereich weiter aus. Dem dritten Teil von Dr. Brain wurden neun neue Rätsel und eine hervorragende deutsche Sprachausgabe spendiert.**

Dabei wendet sich Dr. Brain keineswegs nur an die Jüngsten unter uns. Jedes Rätsel ist in drei frei wählbare Schwierigkeitsgrade eingeteilt, in denen jeweils 20 Aufgaben zu erfüllen sind. Durch die hohe Anzahl an Rätseln ist das Lernspiel erst nach längerer Zeit völlig durchgespielt, aufgrund des variablen Schwierigkeitsgrades wendet sich Dr. Brain endlich an Spieler in allen Altersgruppen. Selbst erwachsene Spieler werden sich im höchsten Level noch gefordert fühlen. Unter den neun Aufgabentypen finden sich abstrakte Programmieraufgaben, Eisenbahnsteuerungen, dreidimensionale Bastelaufgaben und Labyrinthe, auch die Reaktionsfähigkeit wird gefordert. Ob nur gefordert oder auch trainiert wird, sei dahingestellt, jedenfalls macht Dr. Brain - Das verlorene Gedächtnis auch ohne Lehrerwartung erstaunlich viel Spaß - vorausgesetzt, man setzt sich nicht unter den Druck, alle teils zu eintönige Rätsel lösen zu müssen.

**Harald Wagner** ■



**Nach einer Gehirnübertragung muß Dr. Brains Gehirn neu trainiert werden. In 180 Rätseln hat der Spieler dazu die Gelegenheit.**



**Eine Ebene aus einem dreidimensionalen Labyrinth. Wer hier durchkommen will, braucht viel Geduld.**

**SPECS & TECS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | VGA | SVGA | ● |
| ● | Tastatur | AdLib | ● |
| ● | Maus | SoundBlaster | ● |
| | Joystick | Roland | ● |
| HD | 0 MB | General Midi | ● |
| CD | 177 MB | Audio | |

**REQUIRED**
486DX-33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

**Denkspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 65% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 68% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Coktel Vision |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

## US Navy Fighters Gold

# Aufgebrüht

**Man nehme ein etwas älteres Spiel, eine nicht besonders erfolgreiche Zusatzmission und verpasse dem Ganzen das Prädikat „Gold" - fertig ist ein neues Vollpreisspiel.**

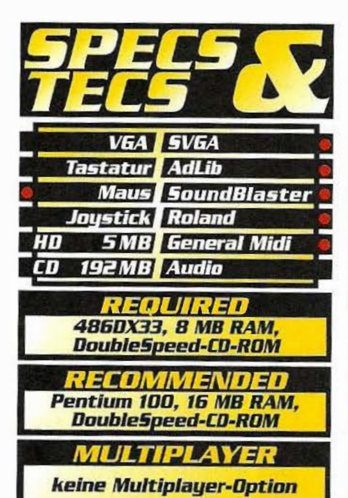
Der legendäre Flugsimulator Chuck Yeager´s Air Combat konnte ganze Heerscharen von Spielern zu Flugsimulatorfans machen. Der erste offizielle Nachfolger, US Navy Fighters, konnte zwar mit einer ähnlich brillanten Steuerung und verbessertem Gameplay aufwarten, die Verkaufszahlen erreichten aber nicht annähernd das Niveau des Vorgängers. Einer der Hauptgründe dafür ist sicherlich die SVGA-Grafik, die selbst auf einem Pentium nicht eben flott wirkt. Anstatt daran zu feilen, bastelte Electronic Arts lieber an einer Zusatz-CD-ROM, die dem Spieler neben neuen Flugzeugen auch neue Landschaften und Missionen bot. Beides zusammen wird nun als US Navy Fighters Gold angeboten, die einzigen Veränderungen gelten der Programmlogik, die nun das Verhalten unterschiedlicher Waffensysteme etwas realistischer darstellt und einige Bugs behebt.

An der Grafikdarstellung hat sich leider nichts geändert, immer noch benötigt man einen hochoptimierten Pentium, um eine Auflösung von 640x480 verwenden zu können, höhere Auflösungen sind nicht spielbar. Da Electronic Arts es verpaßt hat, den größten Mangel von US Navy Fighters zu beheben, ist das Produkt guten Gewissens kaum zu empfehlen: es gibt weitaus schnellere Simulationen mit ebenbürtigem Gameplay.



**Hübsch anzusehen, aber kaum spielbar: die SVGA-Darstellung zwingt jeden Rechner in die Knie.**

Harald Wagner ■



**SPECS & TECS**

| | | |
|---|---|---|
| | VGA | SVGA |
| | Tastatur | AdLib |
| ● | Maus | SoundBlaster |
| | Joystick | Roland |
| HD | 5 MB | General Midi |
| CD | 192 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

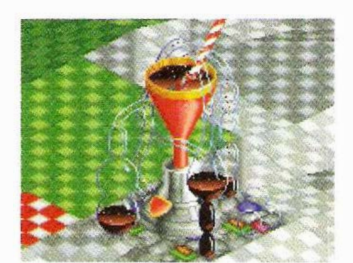
| Flugsimulation | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 70% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 70% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

## Transport Tycoon Deluxe

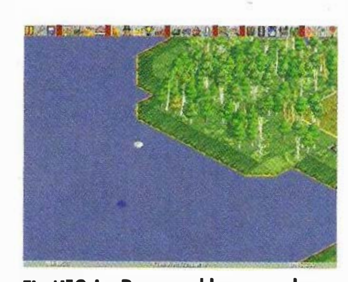
# Luxuspaket

**Nachdem uns der TT World Editor das lange überfällige Marsszenario gebracht hat, geht das Deluxepaket in die vollen: Regenwald, Wüste, Arktis und Spielzeugland warten auf Verkehrsanbindungen aller Art.**

Bei dem Deluxe-Paket von Transport Tycoon handelt es sich um das erst ein Jahr alte Spiel Transport Tycoon, den Landschaftseditor aus dem World Editor-Paket und die vier oben genannten Szenarien.



**Die Limonadenfabrik im Spielzeugland benötigt unbedingt Anschluß an die Luftblasenfarm.**



**Ein UFO im Regenwald - wenn das mal keine Zusammenstöße mit den eigenen LKWs gibt.**

Wie bisher ist es die Aufgabe des Spielers, möglichst gewinnbringende Transportwege zwischen Städten oder Industriegebäuden zu schaffen. Dazu stehen (außer der U-Bahn) alle erdenklichen Transportmittel zur Verfügung, die Wege und Fahrzeuge müssen allerdings selbst gebaut und für den jeweiligen Auftrag eingesetzt werden.

Dem Ziel, schwerreicher Tycoon zu werden, steht allerdings einiges im Wege: mehrere hundert Fahrzeuge und die Konkurrenz im Auge zu behalten, stellt den Spieler wohl vor große Probleme - nicht jedoch den Computer. Zusätzlich geht diesem trotz ineffizienter Bauweise fast nie das Geld aus, Zweifel an der Fairness des Spiels sind also angebracht. Trotzdem ist Transport Tycoon erste Wahl für Wirtschaftssimulanten, denen SimCity zu einfach ist. Der Mehrwert der Deluxe-Version hält sich jedoch in engen Grenzen.

Harald Wagner ■

**SPECS & TECS**

| | | |
|---|---|---|
| | VGA | SVGA |
| | Tastatur | AdLib |
| ● | Maus | SoundBlaster |
| | Joystick | Roland |
| HD | 2 MB | General Midi |
| CD | 177 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
2 Spieler über Modem oder Nullmodem

**RANKING**

| Wirtschaftssimulation | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 70% |
| Handling | 65% |
| Spielspaß | 75% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | MicroProse |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

Road Warrior

# Mit dem Taxi nach...

**Sich mit einem Taxi den Lebensunterhalt zu verdienen, ist nicht unbedingt ein Honigschlecken. Ernennt man sich aber selbst zum Freiheitskämpfer, legt sich mit Roboterarmeen an und schraubt sich auch noch die Räder ab, wird die Sache ungleich komplizierter.**

Irgendwann im frühen 21. Jahrhundert. Drake, ein kleiner Ganove, bricht aus der Gefängnisstadt Kemo aus und muß feststellen, daß sich die Welt radikal verändert hat: die Polizei wurde durch Roboter ersetzt, Verwaltungsangestellte und Staatsanwälte erhalten ihre Gehälter von einer dubiosen Firma namens Omnicorp Empire.

## Freiversuche

Dies kann einen rechtschaffenen Ganoven natürlich nicht kalt lassen, und so nimmt Drake mit seinem Luftkissentaxi den Kampf gegen Omnicorp auf. Dank der an allen Ecken und Enden seines Taxis angeschraubten Waffensysteme sind die Chancen durchaus reell, der Menschheit Freiheit und Gesundheit wiederzubringen. Doch der Weg dahin ist weit: in mehr als hundert Missionen wird Omnicorp Stück für Stück demontiert - mal in großen, mal in kleinen Schritten. So muß nicht nur der Staatsanwalt beseitigt werden, der die Polizei abgeschafft hat, genauso wichtig ist es auch, bei einem Robotermarathon dem richtigen Roboter zum Sieg zu verhelfen.
Vor jedem Einsatz erhält man ein kurzes Briefing, in dem der Sinn der Mission und das Einsatzziel erklärt wird. Danach findet man sich in seinem Taxi wieder, das mit zum Einsatz passenden Waffen ausgerüstet wurde. Nun hat man eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung, um das Missionsziel zu erfüllen - schafft man dies nicht, erhält man weitere Versuche in unbegrenzter Anzahl, lediglich ein zerstörtes Taxi führt zum Ende das Spiels.


Harald Wagner

## Statement



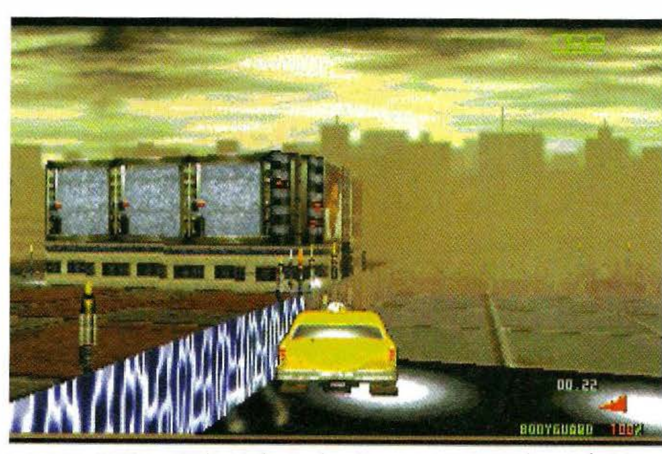
Wer unter 3D-Action vor allem Spiele wie Descent oder System Shock erwartet, wird von Road Warrior bitter enttäuscht sein. Unter dem ständigen Zeitdruck sind einfach keine strategischen Überlegungen möglich, eine gespannte Atmosphäre kann sich hier nicht aufbauen. Somit ist Road Warrior ein kurzweiliges Spielchen, begeistern kann es aber nicht so recht.



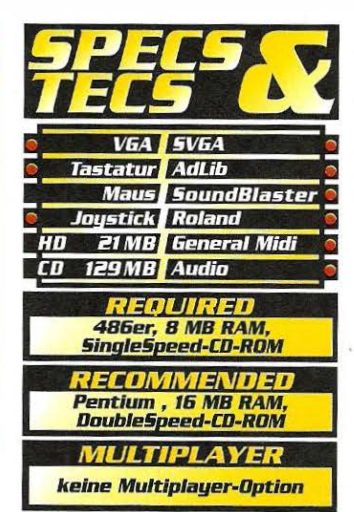
Um von Stadt zu Stadt zu gelangen, rast man mit seinem Taxi durch nicht ganz einsame Wüsten und Canyans. Nur die Knarre ist der Freund eines Taxifahrers...


Von Zeit zu Zeit erläutern Comicsequenzen die Hintergrundgeschichte.


Wie bei Destruction Derby: Auch hier gibt es die Bowl und ein Demolition Derby.



Die mehrstöckigen Städte sind sehr detailliert gestaltet warden. Auf einigen Videowänden sieht man sogar sein eigenes Taxi in Echtzeit.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 21 MB | General Midi |
| CD 129 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

3D-Action

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 78% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 65% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Gametek |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Time Gate - Knight's Chase

# Allein im Dunklen

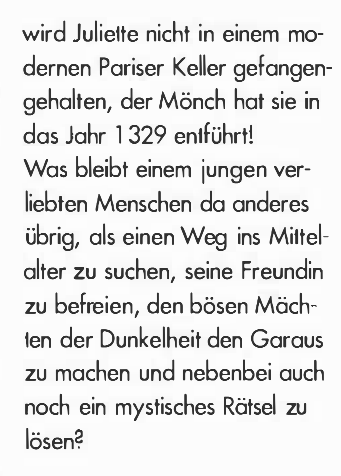
**Alone in the Dark war der bei weitem größte Verkaufserfolg des französischen Softwarehauses Infogrames. Kein Wunder, daß es mittlerweile bereits einen dritten Teil gibt. Auch Infogrames' jüngstes Produkt verwendet die attraktive Technik und die mystischen Grundideen von Alone in the Dark.**











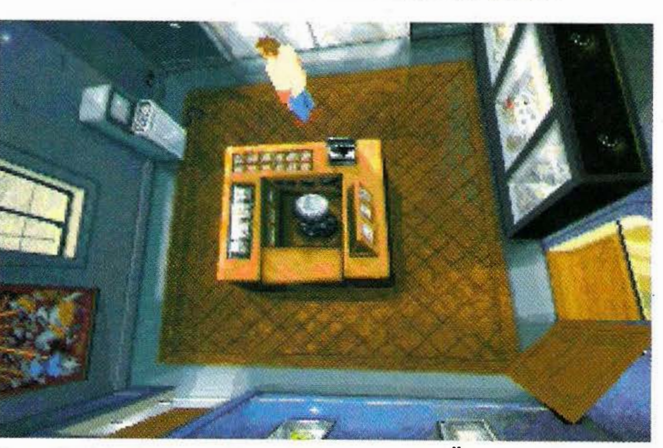
Geriet Edward Carnby, der Held der Alone in the Dark-Trilogie noch einigermaßen freiwillig in die haarsträubendsten Abenteuer, so wird der Jurastudent William Tibbs das Opfer eines Verbrechens. Nach einer Auseinandersetzung wird Tibbs' Freundin Juliette entführt - nicht aber von gewöhnlichen Lösegelderpressern, sondern von dem längst verstorbenen mittelalterlichen Mönch Wolfram. Auch wird Juliette nicht in einem modernen Pariser Keller gefangengehalten, der Mönch hat sie in das Jahr 1329 entführt!
Was bleibt einem jungen verliebten Menschen da anderes übrig, als einen Weg ins Mittelalter zu suchen, seine Freundin zu befreien, den bösen Mächten der Dunkelheit den Garaus zu machen und nebenbei auch noch ein mystisches Rätsel zu lösen?

### Zurück in die Zukunft

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich Tibb im Paris des Jahres 1995 und versucht verzweifelt, im Museum des Mittelalters etwas über Mönch William herauszufinden. Dort jedoch wird er von William eingeschlossen und muß sich nun an der lasergestützten Alarmanlage vorbeimogeln. Eine einzige falsche Bewegung führt zum Ende des Spieles, ständiges Zwischenspeichern ist also dringend anzuraten.
Auf der Suche nach dem „Tor der Zeit", nach Juliette und nach dem Weg zurück in die Gegenwart muß Tibbs (und damit der Spieler) zahlreiche Aufgaben lösen, die nicht nur die Kombinationsgabe fordern, sondern auch Geschicklichkeit und Einfühlungsvermögen verlangen. Um herauszufinden, was der Mönch William mit den im 14. Jahrhundert auf dem Scheiterhaufen verbrannten Tempelherren oder mit Phillip dem Schönen zu tun hat und was es mit magischen Edelsteinen auf sich hat, dürften viele, viele Stunden vergehen: die 300 handgemalten Szenarien, 40 Charaktere und unzähligen Rätsel machen aus Time Gate ein umfangreiches Adventure, das auch durch die zahlreichen Kampfsequenzen keine Lange-



Dieser Mönch hat Tibbs' Freundin Juliette ins Mittelalter entführt.

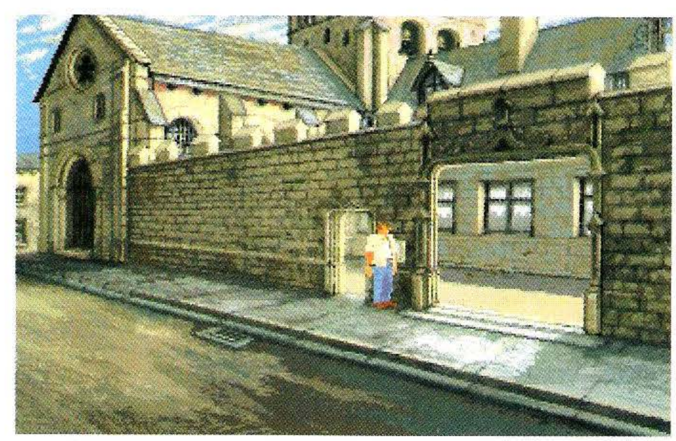


Ungewöhnliche Kamerapositionen sorgen ständig für Übersicht.

### Statement



Erstarrten die Spieler beim ersten Einsatz von Infogrames' Spielengine noch vor Staunen, so wirkt sie nun fast althergebracht. Trotzdem macht dieser Hauch von Virtual Reality immer noch sehr viel Spaß, zumal er in eine ideenreiche und sehr lange Story eingebettet wurde. Einzig die hohe Speicher-Anforderung schmälert das Vergnügen: wer hat schon die dringend empfohlenen 16 MB RAM?



Wie schon von der Alone in the Dark-Reihe gewohnt, wurden auch bei Time Gate die insgesamt 300 Locations mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet.



Die eckigen Grafiken von Infogrames gehören mit Time Gate endlich der Vergangenheit an. Doch die Schönheit hat ihren Preis: 16 MB RAM dürfen es schon sein.

weile aufkommen läßt. Zusammen mit der ungewöhnlichen Story sorgen vor allem Grafik und Sound für Gänsehaut. Die einzelnen Szenarien zeigen ein wirklich finsteres Mittelalter, geisterhafte Hintergrundgeräusche und anfangs unerklärliche Sprachausgaben lassen den Spieler im Angstschweiß fast erfrieren. Nur die Standard-VGA-Grafik läßt die weich animierten Charaktere sehr pixelig wirken, trotz des Gouraud-Shadings wirken sie wie Fremdkörper auf den zarten Hintergründen - ein Anti-Aliasing hätte die ohnehin recht hohen Hardware-Anforderungen in Sphären geschraubt, die bisher Origin vorbehalten sind.

**Harald Wagner** ■



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 35 MB | General Midi |
| CD 60 MB | Audio |

REQUIRED
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

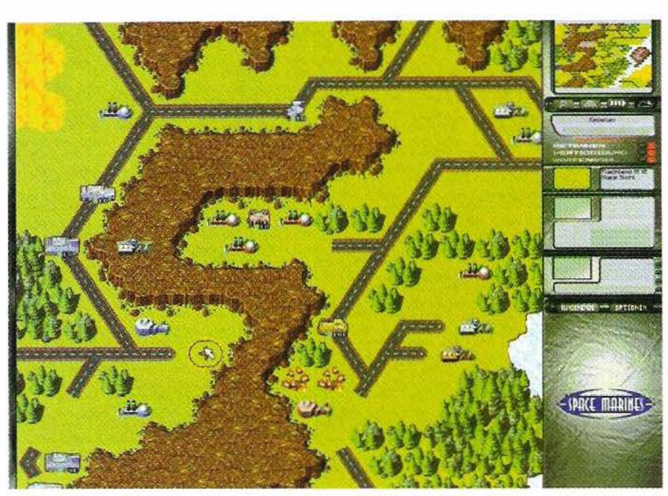
Adventure

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 70% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 82% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Infogrames |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |



Good buy: Im Einkaufs-Bildschirm dürfen Sie nach Herzenslust frisches Kanonenfutter einkaufen. Zu jedem Posten werden die verfügbaren Waffensysteme und die Tauglichkeit für verschiedene Bodenzustände angegeben.



Sie können jederzeit zwischen drei SVGA-Zoomstufen wechseln: Angeboten wird u. a. die Auflösung 1.024 x 768 Bildpunkte, wobei Sie mit dieser Option winzige Einheiten und ruckeliges Karten-Scrolling in Kauf nehmen.

## Space Marines: Der stählerne Kaiser

# Zurück in die Z

**Nie zuvor hat Software 2000 mehr Aufwand für ein Computerspiel betrieben: Der Battle Isle-Clone Space Marines bietet aufwendigere Grafik als Der Schatz im Silbersee, besseren Sound als der Bundesliga Manager Hattrick und mehr Spielwitz als Archibald Applebrooks - wenn das nicht verlockend klingt...**



Weil sich die Amiga-Version von Death or Glory so gut verkauft hat, durften Designer Robert Reischmann und Programmierer Andreas Niedermeier bei ihrem zweiten Major Product ein siebenstelliges (!) Budget verheizen. Herausgekommen ist ein multimedial veredeltes Hexagon-Strategiespiel auf Runden-Basis, um das sich ein Gerüst aus Science Fiction-Schwänken rankt. Um die weitschweifige Story auf einen Nenner zu bringen: Zwei hochgerüstete Streitkräfte mögen sich nicht besonders und tragen ihre Meinungsverschiedenheiten mit Panzern, Raketenwerfern, Kampfrobotern und Kriegsschiffen aus. Sie treten als Oberbefehlshaber der „Blauen" auf und kommandieren Ihre Einheiten (es gibt ca. 120 Typen) über das SVGA-Territorium, das aus bis zu 10.000 Feldern besteht. Die Art des Terrains, die Tageszeit und ggf. das Wetter legen fest, wie schnell die Landfahrzeuge vorankommen und wieviel

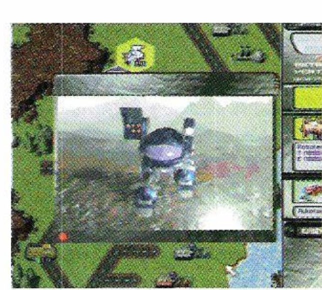
### Klein-Hollywood

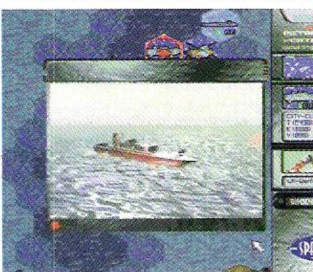


Für die Produktion der Videosequenzen (insgesamt ca. 15 Minuten) engagierte Software 2000 ein prominentes Label. Gedreht wurde auf Empfehlung der Fantastischen Vier bei Chopstick Films in Hamburg; in diesem Studio wird normalerweise deutsches Liedgut (u. a. Lucilectrics „Mädchen", „Friedenspanzer" für Die Ärzte) M-TV- und VIVA-gerecht aufbereitet. Weil Space Marines auch international einschlagen soll, ließ Software 2000 acht Schauspieler aus England einfliegen. Die Konsequenz: Paradoxerweise sind nur die wenigsten deutschen Sprachausgaben absolut lippensynchron. Die Wiedergabe-Qualität ist für hiesige Verhältnisse zwar beachtlich, erfüllt aber keinesfalls internationale Standards.

# ukunft

Sprit verbraucht wird. Trifft man unterwegs auf die „Roten", werden eiligst einige Projektile ausgetauscht; beim Verteidigungswert Null löst sich die angeschlagene Unit in Wohlgefallen auf. Der Zweck eines Feldzugs kann z. B. darin bestehen, das Hauptquartier des Gegners zu erobern oder das feindliche Heer zu beseitigen. Zu diesem Zweck können Sie u. a. neutrale bzw. fremde Kraftwerke, Häfen und Flughäfen besetzen. Je mehr Reaktoren Ihnen gehören, desto größer ist der Vorrat an der Universal-Währung Megawatt, mit der Sie den Ausbau der Armee vorantreiben. Beim Klick auf Gebäude oder militärische Formationen öffnet sich ein Icon-Fenster, aus dem man die passende Option (Einheit kaufen, Betanken, Angreifen, Minen/Bomben legen, Brücken/Schanzanlagen bauen, Zusammenlegen usw.) wählt. Überlebende Units können Sie im Kampagnen-Modus in den nächsten Level mitnehmen, der obendrein erfolgsabhängige Verzweigungen und rollenspiel-ähnliche Erfahrungspunkte (ermöglicht den Kauf zusätzlicher Waffen-Updates) aufweist. In der Standard-Einstellung dürfen alle 50 Missionen gesondert abgeleistet werden.





Die Kampfsequenzen werden entweder in einem kleinen Fenster oder als Fullscreen-Animation aufbereitet.

## Zug um Zug

Mit Space Marines dokumentiert Software 2000, daß es im Eutiner Stützpunkt Silicon Graphics-Rechner gibt. Und die Grafiker bringen damit auch schon ganz ordentliche Ergebnisse zustande - zwar keine Command & Conquer-Qualität, aber Drahtgittermodelle und fragil gerenderte Einheiten, die als Vollbild oder im Fenster rotieren, sind ja auch ganz nett anzuschauen. Die meist recht kurzen Kampf-Sequenzen werden im Gegensatz zu den Blue Byte-Programmen nicht abhängig von der Spielsituation arrangiert; die Animation für Panzer XY sieht daher immer gleich aus. Auch die 2D-Spielfeld-Grafik dürfte niemanden vom Hocker reißen, da die Bataillone in ergreifender Schlichtheit von einem Feld zum anderen rutschen.

Bei allen Schönheitsfehlern: Wenn Sie mittlerweile vor der Komplexität der Battle Isle-Serie oder den SSI-Schwergewichten kapituliert haben, raten wir Ihnen unbedingt zu Space Marines. Nicht zu vergessen: Die maßvolle Mindestkonfiguration dürfte wesentlich mehr Spieler ansprechen als das MHz- und RAM-Monster aus Mülheim. Wer Space Marines im Netzwerk mit bis zu drei Kumpeln ausprobieren möchte, kann für 20 Extra-Mark das entsprechende Update bestellen; außerdem sind die Standard-Karten von vornherein für zwei, drei oder vier Teilnehmer an einem PC ausgelegt.

Petra Maueröder ■



Das Intro enthält mehrere Minuten an Vollbild-3D-Studio-Animationen.







120 zum größten Teil beeindruckend gerenderte Einheiten (entweder als Drahtgitter-Modell oder mit Texturen belegt) können in der Space Marines-Einkaufsabteilung besichtigt werden.

## Statement

Wenn man sich vor Augen hält, wie viele Strategie-Freaks zugunsten der Echtzeit-Action von Command & Conquer auf die taktischen Geplänkel eines Battle Isle 3 verzichtet haben, drängt sich der Eindruck auf, daß wir es bei den rundenorientierten Kriegsspielen mit einer aussterbenden Gattung zu tun haben. Ich bin gespannt, wie sich das technisch nicht gerade umwerfende Multimillionen-Dollar-Projekt von Software 2000 gegen Hit-Seeker wie Warcraft 2 oder Z schlägt. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Space Marines ist beileibe kein schlechtes Spiel und wird sich unter all den Hardcore-Titeln (Steel Panthers, Panzer General usw.) behaupten können, wenngleich es an deren Spieltiefe nicht heranreicht. Trotz allen Aufwärmens geläufiger Features gefällt mir Space Marines, weil das Ganze nicht bereits im ersten Level ausufert und immer überschaubar bleibt. Außerdem macht das Spiel im Hinblick auf die einstellbare Gegner-Intelligenz einen recht ausgereiften Eindruck und verblüfft im Laufe der Kampagnen mit einer nicht für möglich gehaltenen Vielseitigkeit.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 1060 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Max. 4 Spieler im Netzwerk bzw. an einem PC

## RANKING

**Strategie**

| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 65% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 81% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Software 2000 |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

## Virtual Karts

# Mini-Schumacher

**Im Rahmen des momentanen Rennspielbooms dürfen sich auch Randsportarten über gesteigertes Interesse freuen. Wurden Karts bisher nur für Actionspiele mißbraucht, gibt es nun eine ernsthafte Kartsimulation - leider nicht ohne kleine Fehler.**

Während sich im Augenblick Rennspiele und -simulationen ohne spektakuläre Drifts und Slides kaum noch auf den Softwaremarkt trauen, versucht es MicroProse mit einer ganz anderen Variante: nicht auf unfaire Rempler oder die Jagd nach Höchstgeschwindigkeiten kommt es an, sondern schlicht auf eine möglichst exakte Fahrweise.

## Steine im Weg

Auch wenn bereits kleine Kinder in Karts um die Strecken rasen, ist das völlige Beherrschen dieses Sportgeräts keinesfalls ein Kinderspiel. Bereits ein einziger Fahrfehler bremst das Kart ab, wegen der winzigen Motoren in den unteren Klassen dauert das Beschleunigen der leichten Fahrzeuge sehr lange - und schon ist die Konkurrenz über alle Berge. MicroProse hat dem Fahranfänger noch einen weiteren Stein in den Weg gelegt: sollte man einmal aus der Ideallinie abweichen und die Strecke verlassen müssen, gerät man nicht in befahrbare Auslaufzonen oder wenigstens an weiche Strohballen, sobald der Randstein berührt wird, bremst das Kart gnadenlos ab - jeder winzige Fehler ist also fatal. Daß es technisch möglich wäre, die Strecken zu verlassen, zeigt sich in einigen Stadtkursen: Hinter einigen Kurven liegt kein Randstein, sondern eine etwas verwinkelte Sackgasse: eine besonders perfide Art, den Spieler zu peinigen. Ansonsten zeigt sich Virtual Karts aber von einer eher gutmütigen Seite. Die Bedienung der Oberfläche ist sehr einfach geraten, obwohl sich die Motorisierung, Bereifung und Bauweise des Karts den jeweiligen Streckenverhältnissen anpassen läßt. Auch das Fahren selbst wurde nicht unnötig kompliziert gemacht. Da bei Virtual Karts kein Wert auf Rempler gelegt wird, umkurven die Gegner das eigene Kart recht großzügig, man kann sich also auf die wesentlichen Dinge - Gasgeben, Bremsen und Lenken - konzentrieren. Erst in der höchsten Fahrzeugklasse kommt auch noch eine Gangschaltung hinzu.

## Unfaire Gegner

Um gegen die maximal sieben Computergegner eine reelle Chance zu haben, muß man sich etliche Tage mit den Strecken und der Steuerung des Karts auseinandersetzen. Da der Computer seine Fahrzeuge wie auf Schienen um die Strecken fahren läßt und dabei nie langsamer als unbedingt notwendig wird, hat man nur dann eine Chance auf den Sieg, wenn man ebenso exakt fahren kann. Immerhin ist die eigene Endgeschwindigkeit höher als bei den computerge-



**Für Anfänger ein gewohntes Bild: das Feld zieht geschlossen von dannen, das eigene Kart verfängt sich am Bordstein.**


**Die Konkurrenten von der Straße zu schieben ist leider nicht möglich.**



**Neben idyllischen Strecken in freier Natur gibt es auch grafisch aufwendigere Stadtkurse. Die Grafikdarstellung leidet unter den vielen Objekten erheblich.**

## Fahrzeugklassen

In Virtual Carts wird in drei Klassen gefahren: Die Viertakter-Klasse, die mit methanolgetriebenen 5-PS-Motoren arbeitet und mit Höchstgeschwindigkeiten von knapp 50 km/h für Anfänger geeignet ist, der 100-cm³-Klasse, deren Zweitakter das Kart auf immerhin 70 km/h beschleunigen kann, sowie die 125-cm³-Klasse, die als einzige mit Gangschaltung arbeitet und mit Höchstgeschwindigkeiten von 200 km/h dem Fahrer einiges abverlangt.






steuerten Karts. Doch auch dem überschnellen Beherrschen des eigenen Fahrzeugs hat MicroProse einen Riegel vorgeschoben: Zwar wird fast jedes Eingabegerät unterstützt, das wohl populärste und genaueste jedoch nicht. Ohne Tastatur ist man auf Gedeih und Verderb der Qualität des eigenen Joysticks oder Steuersystems ausgeliefert, nicht von ungefähr werden im Auswahlbildschirm nur hochexakte (und entsprechend teure) Steuergeräte von bekannten Marken abgebildet.

## Gleichberechtigung

Damit man trotzdem gleichberechtigt ein Rennen fahren kann, wurde ein sehr ordentlicher Netzwerkmodus integriert. Bis zu acht Spieler können über ein IPX-Netzwerk an einem Rennen teilnehmen, ohne sich mit Rechneradressen oder Zugriffsrechten herumschlagen zu müssen.

## Strecken




Die zwölf Strecken sind echten Kart-Strecken nachempfunden. Daher kommt fast jeder Fahrertyp auf seine Kosten - nur die Raser, die von anderen Rennsimulationen lange, schnelle Strecken gewohnt sind, dürften etwas enttäuscht sein. Die zahlreichen Kurven verzeihen - da man die Strecke nicht verlassen kann - keinen Fahrfehler.

Auch bei der Grafik zeigen die Programmierer, daß sie ihr Handwerk verstehen. Die Standard-VGA-Grafik gehört mit zum Schönsten, was jemals bei einem Rennspiel zu sehen war. Wer einen High-End-Pentium besitzt, kann sich sogar über eine flüssige SVGA-Grafik freuen: hier wird jedes noch so winzige Detail der Häuser, Straßen und Schilder sichtbar.

**Harald Wagner** ■

## Statement



Mit Virtual Karts ist MicroProse eine solide Simulation gelungen. Ohne Actionelemente, unrealistische Motorleistungen oder ähnlichen Unsinn kann man sich ganz auf das Fahren konzentrieren. Auch die grandiose SVGA-Grafik bringt zusätzlichen Realismus ins Spiel - nur eines haben die Macher offensichtlich vergessen: den Spielspaß. Die reine Simulation ist etwa so spannend wie eine Autofahrt durch eine Vorstadt.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 1 MB | General Midi |
| CD 140 MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Netzwerk bis zu 8 Spieler

## RANKING

**Rennspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 60% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 71% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | MicroProse |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

Wetlands

# Feuchter Traum

**Ballern, bis der Joystick raucht: New World Computing wandelt mit dem Action-Shooter Wetlands auf den Spuren von Cyberia und Creature Shock und verzückt mit sauberen Rendereien, schwungvollen Rhythmen, coolen Sprüchen und spritzigem Gameplay.**




**Bereits im zweiten Abschnitt toben Sie zu Fuß durch einen dunklen Korridor und nehmen die Roboter und Sonden unter Beschuß.**

Abteilung „Dumm gelaufen": Da setzen ein paar verspielte Wissenschaftler mal eben die Erde durch ein fehlgeschlagenes Experiment unter Wasser - und keiner will's gewesen sein. Deshalb schiebt man dem Forscher Philip Nahj die Schuld in die Schuhe und steckt ihn kurzerhand in eine (Naß-)Zelle. Der findet das natürlich nicht besonders witzig. Anstatt bis zum bitteren Ende im Kerker zu schmoren, wird er nach 50 Jahren gewaltsam befreit und sinniert nun über die Möglichkeit, die gesamte Menschheit auszulöschen. Der Hauptdarsteller John Cole - seines Zeichens Privatdetektiv - hat nun gleich zwei Probleme auf einmal: Er muß den eingeschnappten Größenwahnsinnigen aufstöbern und sich zusätzlich mit der intergalaktischen kriminellen Energie herumschlagen, die sich im 25. Jahrhundert auf dem nunmehr fast blauen Planeten niedergelassen hat.



**Der Schurke zürnt den Untertanen: sein Verfolger ist entkommen.**



**Cool wie ein Eisblock: Detektiv John Cole räumt auf.**

## Gut in Schuß

In der Rolle des wandelnden Kleiderschranks (besondere Kennzeichen: Mohnbrötchen-Gesicht, Augen wie Stahl, whisky-gegerbte Stimmbänder) bereist man beeindruckend gerenderte VGA-Einsatzgebiete und ballert sich im Stile der spielerischen Vorbilder Rebel Assault, Novastorm oder Cyberia durch weitgehend vorgefertigte Szenarien - und zwar zu Lande, zu Wasser und in der Luft. An so mancher Weggabelung dürfen Sie sogar eigenmächtig entscheiden, in welche Richtung Sie laufen, fahren oder fliegen möchten. Mit Knarren und Laserkanonen werden u. a. Geschütze und Raumschiffe zerlegt, wobei man von Anfang an mit der hektischen Steuerung zu kämpfen hat und sich über die mangelnde Interaktivität ärgert. Wetlands speichert den Spielstand nach jeder absolvierten Mission vollautomatisch und spult zur Belohnung eine der bärenstarken Cut Scenes ab, die mit lässiger Sprachausgabe und einem kernigen Soundtrack unterlegt wurden. Erscheinungsbild und Tonfall von John Cole veranlaßten einige redaktionelle Über-die-Schulter-Kommentatoren gar zu der berechtigten Frage, ob dieser nicht aus derselben Schmiede wie Vollgas-Rider Ben stammt. Alles in allem ist Wetlands ein spannendes Stück Software, bei dem die Entwickler nicht nur einiges an Hingabe, sondern auch einen gedruckten Comic reingepackt haben und das in diesem Genre sicherlich zu den besseren Titeln gehört.

**Petra Maueröder**

## Statement



Der Tag geht, Wetlands kommt: Solche Spiele braucht der berufstätige PC-Zocker, wenn er abends fix und fertig in den Sessel sinkt. Zwar hält sich der intellektuelle Anspruch in Grenzen; dafür empfiehlt sich Wetlands als gutgemachtes Abreagier-Actiongame mit einem erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad und wirklich tollen Zeichentrick-Animationen.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 7 MB | General Midi |
| CD 512 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Optionen

## RANKING

Arcade Action

| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 75% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 76% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | New World Computing |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

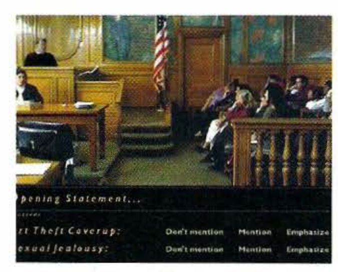
## In the 1st Degree

# Mord ist Ihr Hobby

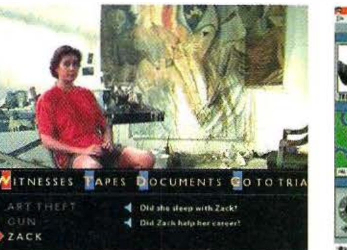
**Ein regloser Körper in einer Blutlache und zwei Dutzend Fernsehkameras - wenn sich da mal kein Mord zugetragen hat...**

In the 1st Degree gliedert sich grundsätzlich in zwei Teile: Als Staatsanwalt löchert man zunächst Freund und Feind des Opfers mit Multiple Choice-Fragen und sichtet stapelweise Fotos, Polizeiberichte und andere Dokumente. Zusammen mit den Erkenntnissen durch die TV-Berichterstattung kommt man schließlich zu einer mehr oder weniger stimmigen These bezüglich des Tathergangs, die man nach dem Einschieben von CD-ROM Numero Zwo im Gerichtssaal vortragen darf. Gelingt es einem, die richtigen Zeugen vorzuführen, die Geschworenen mit fulminanten Plädoyers zu besäuseln und den Richter auf seine Seite zu ziehen, wird man nach einigen Anläufen den Mörder auf dem Silbertablett präsentieren können. Klingt mächtig spannend, ist es aber tragischerweise nicht, denn die penible Recherche zieht sich wie ein Kaugummi in die Länge - nicht viel unterhaltsamer als die TV-Übertragung des O. J. Trial!

**Petra Maueröder**




Beim Verfahren können Sie Informationen unterschlagen, beiläufig erwähnen oder herausstellen.




Ich hätt' da mal 'ne Frage: Mit viel Fingerspitzengefühl kitzeln Sie aus den Zeugen Geheimnisse heraus.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 1 MB | General Midi |
| CD 1312MB | Audio |

REQUIRED: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1x

RECOMMENDED: Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

**RANKING**

| Interactive Movie | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 65% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 37% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Broderbund |
| Preis | ca. DM 140,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

## Trophy Bass

# Frische Fische

**Fast so unverzichtbar wie die tägliche Festlegung des aktuellen Wallpapers: Sierra gibt fundierte Nachhilfe für passionierte Wurmbader.**

Trophy Bass ist ein Windows-Trockentraining, das Sie an fünf verschiedenen amerikanischen Gewässern nach Barschen fischen läßt. Sie wählen auf einer Karte den Tatort, die Rute und den Köder - tja, und dann kann man nur noch gute Unterhaltung wünschen! Immerhin enthält das Programm ein erstklassiges (englisches) Tutorial und einen Turnier-Modus. Den Fachmann wird's freuen: Wie uns kundige Freizeit-Angler bestätigt haben, ist Trophy Bass hinsichtlich der Zeitverschwendung unwahrscheinlich realistisch. In der Tat muß man aufpassen, daß einem der Kopf nicht versehentlich aus der Hand rutscht und man sich an der Tischkante den Kiefer bricht. Unterm Strich stellt der Angelsimulator ein freakiges Programm für Leute dar, die sich auch CD-ROMs wie „1.000 ganz legale Windows-Icons" kaufen würden. Den Marsch zum nächsten Tümpel kann und will Trophy Bass allerdings nicht ersetzen.

**Petra Maueröder**





Mit der Maus dirigiert man das Fischer-Boot zur aussichtsreichsten Stelle.



Wenn das Wasser verschmutzt ist, müssen Sie im Trüben fischen. Per Mausklick werfen Sie die Angel aus.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,1 MB | General Midi |
| CD 343 MB | Audio |

REQUIRED: 486 DX-2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1x

RECOMMENDED: Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

MULTIPLAYER: vier Spieler an einem Rechner



**RANKING**

| Simulation | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 45% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 42% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

Dust

# Prairie Fever

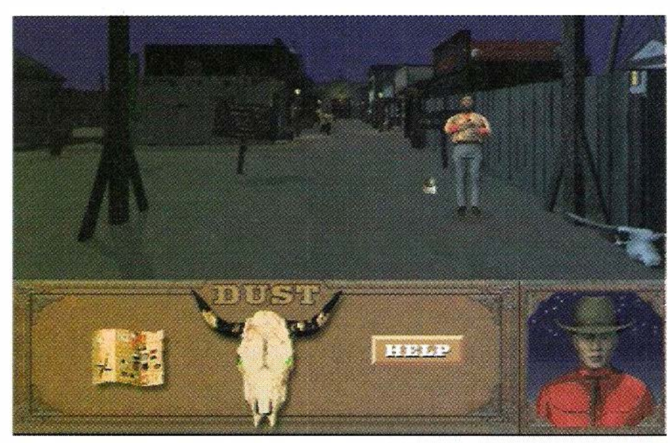
**Mit Dust: A Tale of the Wired West versucht Cyberflix den Mythos der Pioniertage wieder aufleben zu lassen. Knackige Konversationen mit erstklassigem Humor machen auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck. Aber was ist mit dem Gameplay?**

Wir schreiben das Jahr 1882. In dem verschlafenen Kaff Diamondback herrscht große Aufregung. Ein mysteriöser Fremder ist in der Stadt, und es wird bald klar, daß mit dem Burschen nicht zu spaßen ist. Als erste Amtshandlung legt er sich mit Kid, dem gefährlichsten Revolverhelden und Falschspieler westlich des Pecos an, indem er ihm kurzfristig die Hand in den Pokertisch nagelt. Ein geringerer Mann würde sich jetzt schnellstens aus dem Staub machen, nicht so unser Held. Allem Anschein nach ist etwas faul im Staate New Mexico. Die gefürchteten Belcher Brothers kontrollieren nach dem plötzlichen Tod des Sheriffs die ganze Town. Zusammen mit dem korrupten Bürgermeister versuchen sie, sich die alleinigen Schürfrechte an einer verschütteten Silbermine zu sichern. Der Rest der Bewohner schaut in die Röhre. Der Fremde hat fünf Tage Zeit, Recht und Ordnung in Diamondback wiederherzustellen. Die SVGA-Grafiken wechseln sich mit digitalisierten Videosequenzen ab, das Interface ist intuitiv und die Spielumgebung höchst interaktiv. An jeder Ecke gibt es was zum Anklicken, und um die 40 Schauspieler sind stets zum Tratschen aufgelegt. In dieser Gesprächigkeit liegt auch der negative Aspekt des Spiels. Cowboys sollten wortkarg, grantig und mysteriös sein. Bei dem Fremden hingegen besteht eher die Gefahr, daß er jemand ein Loch in den Bauch quatscht, bevor er zum Colt greift. Der Spielablauf ist linear, daher ist keine Wiederspielbarkeit gewährleistet. Dennoch ist Dust: A Tale of the Wired West spannend genug, um über diese Mängel hinwegzuhelfen.

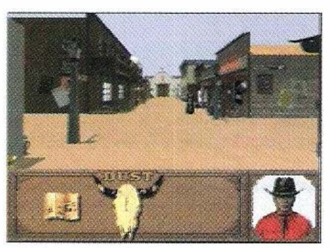
Markus Krichel ■

## Statement

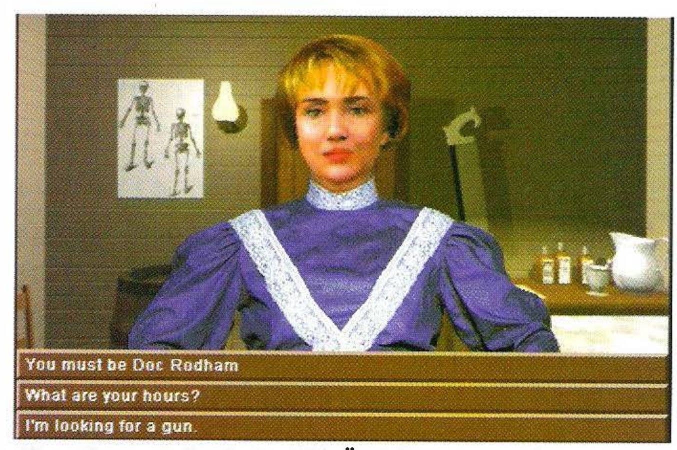
Dust eignet sich für Spieler, die lange Dialogverzweigungen und Interaktion mit NPCs zu schätzen wissen. Die SVGA-Spielumgebung ist zwar klein, aber realistisch, und viele kleine Animationen entlocken dem Spieler das eine oder andere Schmunzeln. Negativ oder positiv? Die furiose Schlußsequenz steht in krassem Gegensatz zu dem ansonsten eher bedächtigen Spielablauf.



Dust verfügt zwar über einen eingeschränkten Spielbildschirm, allerdings gibt es an jeder Ecke etwas anzuklicken und anzusehen. So wird das Spiel nie richtig langweilig, auch wenn die Story nicht gerade die spannendste ist.


Duelle dürfen bei Dust natürlich auch nicht fehlen - Draw, Gringo!


Kurze Animationssequenzen lockern das Spielgeschehen auf.



Hillary Clinton oder Doc Rodham? Die Ärztin bei Dust ist in der Tat eine Doppelgängerin der First Lady Amerikas!



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 6 MB | General Midi |
| CD 650 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 8 MB RAM, Win 3.1, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486er, 16 MB RAM, Win 95, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## RANKING

3D-Action

| | |
|---|---|
| Grafik | 76% |
| Sound | 75% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 76% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Cyberflix |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

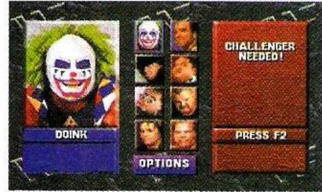
Wer bereits das zweifelhafte Vergnügen hatte, einen Tourneeauftritt der World Wrestling Federation live mitzuerleben, weiß über das abgekartete Spiel bescheid: Die Prügeleien der Muskelpratze und Fettklopse sind nichts anderes als unterhaltsame Zirkusveranstaltungen für ein Millionenpublikum. Fußtritte ins Gesicht des Gegners, Sprünge in den Wanst des Besiegten und haarsträubende Spezialtechniken wie der „Neck Breaker" werden vor jeder Show lange eingeübt und verletzen keinen der Superathleten ernsthaft. Erstaunlich ist auch das gutorganisierte Drumherum, das jedem einzelnen Wrestler ein marktgerechtes Image verpassen soll: Doink, der Clown, steigt nur mit Maske in den Ring, dem bei WWF-Fans besonders beliebten „Undertaker" werden magische Fähigkeiten nachgesagt, und beim Anblick von Schönling Shawn Michaels fallen die Frauen angeblich reihenweise in Ohnmacht. Acht dieser WWF-Superstars hat Acclaim ausgewählt und in ein Beat ´em Up gepackt, das bis zum Jahresende auf den verschiedensten Spieleplattformen erscheinen soll. Ähnlich wie beim indizierten Mortal Kombat wurden dafür auch diesmal wieder die lebenden Akteure vor einer Blue-Screen-Leinwand gefilmt und zum Sprite umgewandelt. Jeder der acht beteiligten Wrestler mußte dabei genau die Techniken vorführen, die auch auf den Shows von ihm zu sehen sind.

## WWF WrestleMania - The Arcade Game

# Catch-up

**Eine „Sportart" wie diese kann nur aus Amerika kommen: Anstatt nach sportlichen Erfolgen zu streben, bemühen sich die schwergewichtigen Athleten um perfekte Selbstdarstellung. Die spektakulären Würfe sind mühsam einstudiert, und die Sieger und Verlierer sind von vornherein festgelegt. Showbusiness in Reinform also. Wegen Ihrer großen Beliebtheit wurde die World Wrestling Federation schon des öfteren als Grundlage für Konsolenspiele hergenommen. Mit dem neuesten Vertreter dieser Wrestling-Spiele zeigt Acclaim nun, wie man auch auf dem PC ein tolles Beat ´em Up macht.**



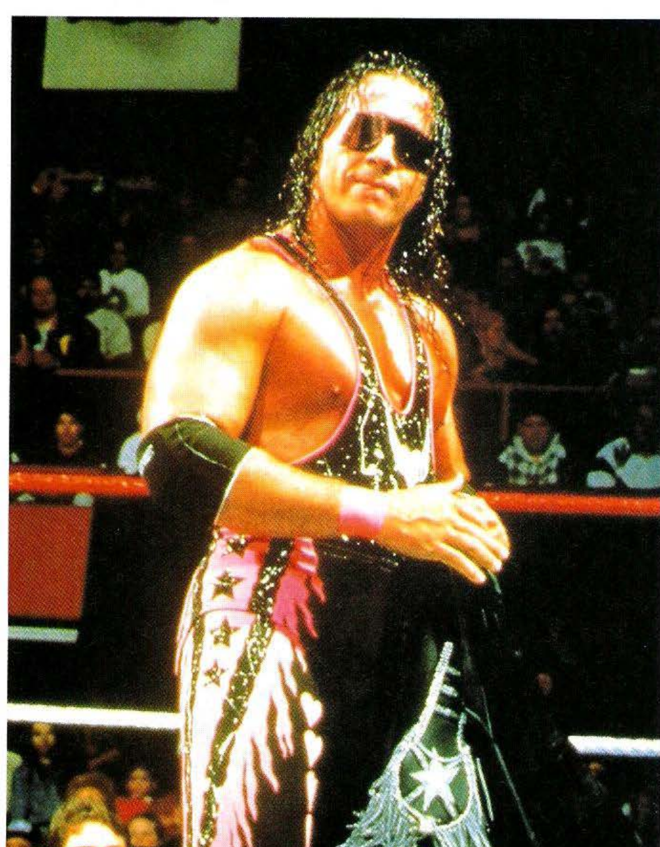

**Die Größen aus der Fernsehserie sind alle mit dabei: Für das Spiel wurden Sie vor dem Blue Screen gefilmt.**

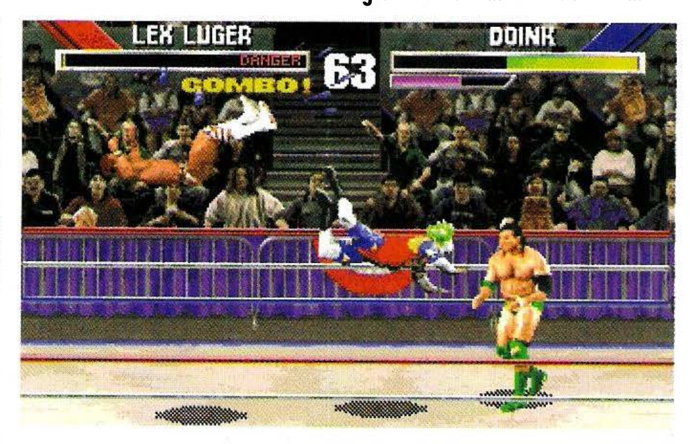
### Fun-Beat ´em Up

Anders als in den getürkten Wrestling-Shows hat der PC-Spieler natürlich die Möglichkeit, den Ausgang eines Kampfes auch tatsächlich zu beeinflussen.




**Die Animationen sind - ebenso wie die Steuerung - hervorragend gelungen. Ab Pentium ruckelt nichts mehr.**





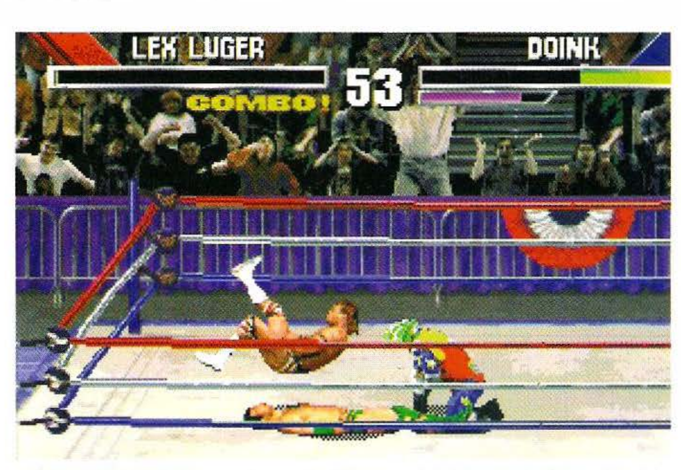

## Statement



Von Acclaim ist man auf dem Arcade-Sektor bis jetzt nur Bestes gewöhnt. WWF Wrestle Mania kann erstmals auch Spielern, die das Gehabe der WWF-Stars eher abstößt, eine Menge Spaß machen. Die großen Wrestler-Sprites mit sehr gelungenen Animationen und die leicht erlernbare Steuerung machen das Spiel zum technisch besten Beat ´em Up, das momentan erhältlich ist. Unterhaltsamer als der Ein-Spieler-Modus, der mit der Zeit etwas langweilig werden kann, sind freilich die beiden integrierten Multi-Player-Varianten.

Je nach Spielmodus gilt es in jedem Wettkampf, einen oder mehrere Gegner aufs Kreuz zu legen. In der Regel wird zunächst gegen einen, dann gegen zwei und schließlich gegen drei Gegner gekämpft, die gleichzeitig auf einen anstürmen. Eine Besonderheit der WWF kam den Programmierern sehr gelegen: Neben den Standardschlägen mit Hand und Fuß hat jeder Wrestler auch verschiedene Spezialschläge und Finishing Moves, die ausschließlich er selbst beherrscht. Was im Ring schwer zu inszenieren ist, ist im virtuellen Stadion allerdings kein Problem - Doinks Arm verwandelt sich auf Tastendruck in einen Hammer, und der Undertaker schickt mitten im Kampfgeschehen eine Handvoll giftiger Dämonen gegen den Feind. Mit der Steuerung verhält es sich wie bei anderen Arcadespielen aus dem gleichen Haus - Basisschläge werden mit einmaligem Knopfdruck ausgeführt und Spezialschläge sowie Kombos sind über das Drücken mehrerer Knöpfe bzw. Serien von Tasten veranlaßt. Neben der Tastatursteuerung, die der Spieler frei umbelegen kann, werden auch Joypads mit zwei oder vier Buttons unterstützt. Im Mehrspieler-Modus kann gegeneinander oder in Zusammenarbeit gekämpft werden. Insgesamt tummeln sich somit mitunter bis zu fünf Kämpfer gleichzeitig am Bildschirm.

**Thomas Borovskis** ■




**Jede Figur hat neben den Standardschlägen und -tritten auch eigene Spezialtechniken. Bei drei oder vier Figuren im Ring kann Verwirrung entstehen.**



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 15 MB | General Midi |
| CD 16 MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
2 Spieler mit- oder gegeneinander

## RANKING

**Beat 'em Up**

| | |
|---|---|
| Grafik | 88% |
| Sound | 80% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 88% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Acclaim |
| Preis | ca. DM 119,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

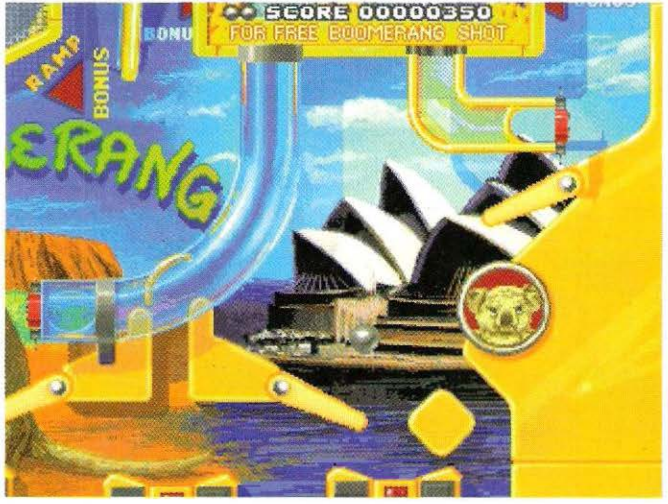
## Drei Flipper der zweiten Generation

# Flip-Flop

**Gerade rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft gibt es reichlich Nachschub für die Freunde von PC-Flippern. Von den fünf groß angekündigten Flipperspielen lagen uns immerhin drei vor: 3D Ultra Pinball, Pro Pinball und Pinboll World mußten sich auf den Prüfstand begeben. Zwei ebenfalls vielversprechende Kontrahenten, Tilt! von Maxis und Full Tilt von Virgin, konnten in unserem Vergleichstest leider nicht mehr dabei sein. Wegen der krassen Unterschiede in Spielbarkeit, Design und Ausstattung gab es klare Sieger und Verlierer.**

## Pinball World

Nach der hundertsten Fortsetzung von Pinball Dreams war es nötig, sich etwas Neues einfallen zu lassen. In Pinball World werden dem Spieler zehn verschiedene Tische (und einige Bonus-Tables) präsentiert, die unter dem Motto „Weltreise" zusammengefaßt werden. Neu ist, daß man sich dabei innerhalb einer Partie von Tisch zu Tisch vorspielen kann. Jeder Flipper-Table besitzt mehrere Ausgänge, die die einzelnen Spiele untereinander verbinden. Den Ball sieht der Spieler nach wie vor aus der Vogelperspektive über die Oberfläche rollen, während der Bildschirm-Ausschnitt den Kugelbewegungen folgt. Bei Pinball World wird jetzt allerdings nicht mehr nur vertikal gescrollt, sondern auch zur Seite. Der Aufbau der Tische geschah nach typischen Elementen eines bestimmten Landes: in Deutschland gilt es beispielsweise, mit der Kugel nach Arkonoid-Art die Berliner Mauer einzureißen. Das Besondere an Pinball World ist, daß die Kugel je nach Schwierigkeitsgrad mehrere Male ins Spielfeld zurückgeschleudert wird, bevor Sie verlorengeht. Die Spielzeit pro Credit kann sich somit auf über eine Stunde ausdehnen.




**Mehr als solche Ausschnitte gibt es bei Pinball World nicht zu sehen. Oft weiß der Spieler deshalb nicht, auf welches Target er eigentlich zielt.**

### Fazit

Trotz neuer Ideen hapert es an wichtigen Punkten: der Aufbau aller Tables ist dermaßen lieblos und langweilig, daß einem der Spaß schnell vergeht. Durch die große Zahl an Tischen wurden Details bei den einzelnen Tables stark vernachlässigt. Hinzu kommen die detailarme Grafik und die ausgesprochen unpassenden Soundtracks in FM-Qualität. Spielspaßmäßig rangiert Pinball World sogar noch unterhalb seines Urahns Pinball Dreams.

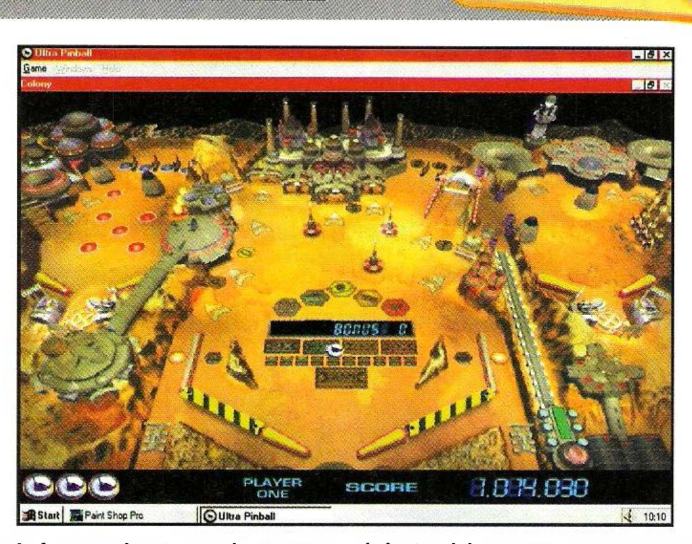
| | 3D-Ultra Pinball | Pinball World | Pro Pinball - The Web |
|---|---|---|---|
| **SPECS & TECS** | | | |
| Hersteller | Sierra | 21st Century Ent. | Empire Interactive |
| Preis | ca 100,- DM | 99,95 DM | ca 70,- DM |
| Anzahl Tables | 3 | 10 | 1 |
| Multiball | ja | nein | ja |
| Grafikmodi | 640x480x256 | 320x200x256 | bis zu 1024x768 (Hi-Color) |
| **RANKING** | | | |
| Grafik | 75 | 50 | 90 |
| Soundeffekte | 50 | 40 | 80 |
| Musik | 30 | 35 | 95 |
| Ballphysik | 40 | 75 | 90 |
| Originalität der Tables | 80 | 65 | 85 |
| Spielspaß | 65 | 45 | 90 |

## 3-D Ultra Pinball

Drei Tables in Super-VGA, Multiball-Unterstützung und überaus witzige Spezialeffekte sind die Hauptmerkmale des Windows-Flippers 3-D Ultra Pinball. Auf jedem einzelnen Deck sind neben dem Hauptspielfeld zwei Neben-Tables integriert, auf die man die Kugel mit beherzten Schüssen bugsieren kann. Die Themen sind durchgehend futuristisch gehalten: „Space Mine", „Command Post" und „The Colony" haben das bei weitem originellste Design aller drei vorgestellten Flipperprogramme. Als Pinball der zweiten Generation wird hier auf Scrolling verzichtet - der ausgewählte Tisch ist aus der 3D-Schräganssicht permanent auf dem Windows-Bildschirm zu sehen. Um den 3D-Effekt zu verstärken, wird die Kugel, je nach Entfernung zum unteren Rand, vergrößert oder verkleinert. Sierra hat in seinem Spiel auch Features eingebaut, die auf Spielhallengeräten nicht möglich sind: es werden Fadenkreuze eingeblendet, Bonusgegenstände schweben über den Tisch und kleine Roboter und Maschinen erheben sich ab und zu aus dem Inneren der Maschine. Aufgrund des niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades kann eine Partie über eine Stunde dauern.

### Fazit

Irgendwie beschleicht den Spieler bei 3-D Ultra das Gefühl, er würde keine Stahlkugel, sondern einen Luftballon über den Table schleudern - das Ballverhalten verwundert immer wieder aufs neue. Trotz schöner Spezialeffekte stören üble Stocker und Aussetzer den Spielfluß (der Ball bleibt hin und wieder unvermittelt stehen). Schwer zu beschreiben, aber dennoch vorhanden ist das Gefühl einer gewissen Monotonie, die wohl aus dem niedrigen Schwierigkeitsgrad und dem seltsamen Tisch-Design resultiert. Die Musikbegleitung gehört zum schlechtesten, was jemals in einem Sierra-Spiel zu hören war.



In futuristischem Gewand präsentiert sich der Kandidat von Sierra.

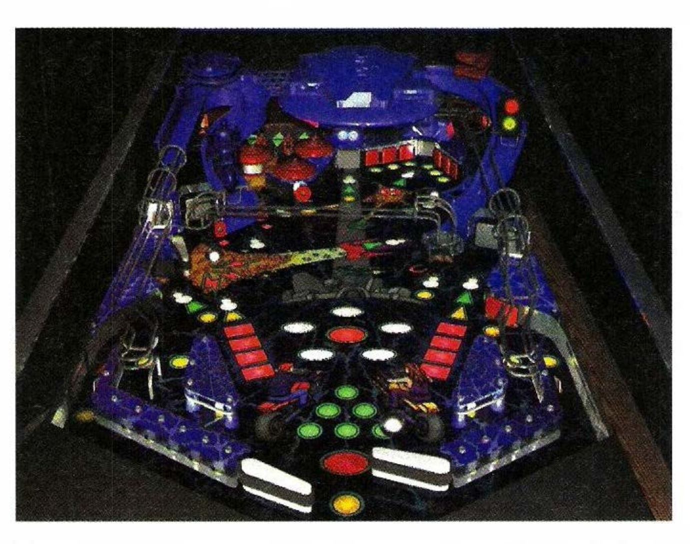
## Pro Pinball - The Web

„Besser ein Flipper anständig simuliert als eine ganze Handvoll nur halbherzig" - dachte man sich bei Empire und kreierte mit The Web einen Table, der mit allem aufwarten kann, was man sich nur wünschen kann. Multiball-Funktion mit bis zu sechs Kugeln, ein Audio-Rocksoundtrack direkt von CD, ein animiertes LCD-Display für Score-Anzeige und Bonusspiele sowie viele weitere Features. Die Fähigkeiten moderner Grafikkarten mit 4 MByte Video-RAM werden durch einen Modus mit 1.024 x 768 Bildpunkten in 32.000 Farben ausgenutzt. Auch Pro Pinball bedient sich der Schrägperspektive mit stehendem Hintergrundbild. Die 3D-Perspektive kann der Spieler aus sechs vorgegebenen Winkeln selbst auswählen. Während der Spieler die Stahlkugel über den Tisch schlägt, zeigt das LCD-Display unaufhörlich Animationen und kleine Filmchen an, die sich exakt dem Spielgeschehen anpassen. Von The Web werden neben dem Punktestand auch Loop-Rekorde und außergewöhnliche „Combos" festgehalten und entsprechend honoriert. Unter dem Titel Pro Pinball werden in Zukunft regelmäßig weitere Tische erscheinen.

AWARD PC Games Disc & Mag

### Fazit

Ob man nun das Ballverhalten oder die liebevoll umgesetzten Details betrachtet, ist egal: The Web kann in jedem Punkt zu hundert Prozent überzeugen. Die Kugel verhält sich genauso realistisch wie in der Spielhalle, und die Soundkulisse stimmt auch. Zahlreiche fein ausgearbeitete Details, wie die Spiegeleffekte auf der Kugeloberfläche, gehen vor lauter Spielspaß und Action fast unter.

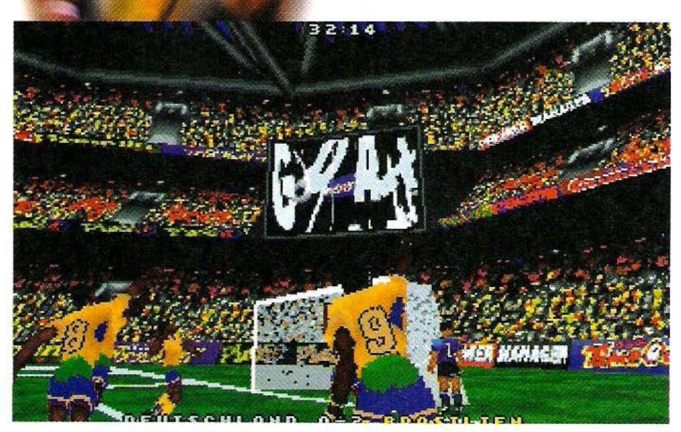

So muß ein Flippertisch aussehen! Pro Pinball hat nur einen einzigen Table - dafür hat der aber alle Funktionen, die man aus der Spielhalle kennt.

ran Soccer

# Die beste Zeit de

**Fußball und kein Ende. Im Bereich der Aktion-Simulationen rund um des Deutschen liebste Lederkugel streiten sich diesen Monat gleich zwei Spiele um die Tabellenspitze. Noch vor FIFA Soccer 96 von E.A. will Gremlins ran Soccer die Meisterkrone erringen.**

Gremlins Kicker, in Deutschland von Greenwood vertrieben, dürfen sich aufgrund der dicken Lizenz auf den fachkundigen Kommentar von SAT1-Mann Jörg Wontorra verlassen, müssen aber merkwürdige Namensmutationen in Kauf nehmen. Wählen Sie aus den insgesamt 44 internationalen Teams das deutsche Star-Ensemble, finden Sie im Sturm nicht Jürgen Klinsmann, sondern Herrn Klinkmanns. Im Mittelfeld tummelt sich ein gewisser Herr Mattheuser - wer das wohl sein mag? Im Gegensatz zum E.A.-Pendant dürfen wahre Fans hier aber zum mitgelieferten Spieleeditor greifen. Lobenswert!



Auf der Videoleinwand darf jedes Tor noch einmal in Zeitlupe angeschaut werden. Die Spieler üben sich derweil in Jubelarien.



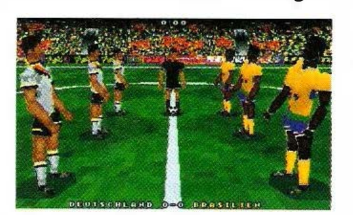
Ran an den Fußball. SAT1-Mann Jörg Wontorra kommentiert.



Den aktiven Spieler des verteidigenden Teams kennzeichnet ein Kreis.

## Wie im Fernsehen!

Bei ran Soccer wählen Sie sich aus acht verschiedenen, meist recht brauchbaren Kameraperspektiven eine aus. Wem selbst das nicht ausreicht, der darf seine eigene Kamera irgendwo im Stadion aufbauen, um das Geschehen künftig aus der selbstgewählten Perspektive komfortabel zu beobachten. In den optisch beeindruckenden Menüs können Sie die fußballtypischen Einstellungen vornehmen. Wenn es sofort ohne lästige Taktik- und Aufstellungsschiebereien zur Sache gehen soll, wählen Sie den Actionmodus. Oder darf es vielleicht doch etwas Abseits sein, soll ein kräftiges Lüftchen im Stadion wehen oder der Schiedsrichter zum Henker in Schwarz mutieren? Alles kein Problem. Das Spiel beginnt mit dem Einmarsch der Gladiatoren, die sich - fair geht vor - zunächst einmal an der Mittellinie einer ausgiebigen Gesichtskontrolle unterziehen, bevor Sie auf die von Ihnen zugewiesenen Positionen spurten. Das Getümmel auf dem heiligen Rasen gestaltet sich recht ansprechend und wird, mittlerweile Standard, im schmucken 3D-Gewand präsentiert.



Alle hübsch freundlich. Die Begrüssungszeremonie vor Spielbeginn.

## Die Torwart-pleite

Nach dem Anstoß wird der ballführende Spieler mit einem Dreieck markiert, die Spitze des Dreiecks zeigt in die momentane Laufrichtung. Beginnt das Dreieck zu blinken, kann sich ein Torschuß lohnen. Ein Druck auf Button 2 läßt den Kicker passen, Button 1 läßt demnach den Ball in Richtung gegnerisches Tor verschwinden. Mit dieser Steuerung sind schon nach relativ kurzer Spielzeit ansprechende Kombinationen zu erreichen, auch das Direktspiel klappt ganz ordentlich, zumal die Kicker Aktionen wie Fallrückzieher, Hackentricks oder Flugkopfbälle automatisch ausführen. Befindet man sich aber in der Abwehrposition, wird ran Soccer schnell schwierig. Die meisten Spieler sind derartige Dribbelkönige, daß sie selbst mit brutalen Tacklings kaum vom Ball zu trennen sind. Mit etwas Geschick kann ein Spieler sogar einfach mit dem Ball am Fuß ins Tor laufen. Dort sollte sich zwar ein Keeper befinden, bei ran Soccer hat dieser seinen Namen aber nicht verdient. Mitunter werden die herrlichsten Granaten locker aus dem Winkel gefischt, bleibt der Ball aber zwei Meter vor dem automatischen Torwart liegen, wartet dieser in aller Seelenruhe, bis der gegnerische Stürmer die Kugel in die Maschen setzt, anstatt sie einfach wegzuschießen. Nicht besonders motivierend!

# s Tages

## Edel-Grafiken

Grafisch gehört ran Soccer zum Besten, was das Genre zu bieten hat. In SVGA-Auflösung, ab einem Pentium100 ruckelfrei spielbar, sehen die Spieler-Sprites realistischer und dreidimensionaler aus als bei der FIFA-Konkurrenz. Auch in VGA schneidet das Greenwood-Spiel leicht besser ab und wirkt sehr edel und durchgestylt. SAT1-Heroe Jörg Wontorra zeigt deutlich, daß er die Zwei-Wort-Phase weit hinter sich gelassen hat und agiert als Kommentator sehr professionell. Zu unfreiwilliger Komik führen nach einem offensichtlichen Eigentor allerdings Aussprüche wie „Der Ball ist vom gegnerischen Spieler abgeprallt". Als Gimmick bietet ran Soccer übrigens einen 20 Spieler-Netzwerkmodus. Hier kann theoretisch jeder Mitspieler sein persönliches Idol über den Rasen scheuchen.

**Oliver Menne** ■



**Abschlag oder Abwurf? Klinkmanns lauert auf die Lederkugel.**

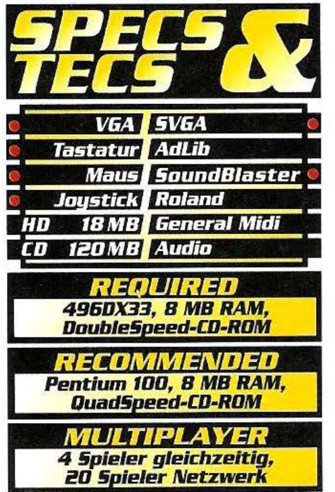


**Ab und an eingeblendete Statistiken informieren über das Gekicke.**

## Statement



Die Präsentation von ran Soccer ist überaus stimmig. Herrliche Spieleranimationen, eine Kommentatorstimme, die man sofort erkennt und übersichtliche Menüs lassen Vorfreude auf einen flotten Zock aufkommen. Die ungenügenden Torwartleistungen vergällen aber zusammen mit der schwierigen Strafraumverteidigung einen beträchtlichen Teil des Spielspaßes, so daß hier insgesamt nur der zweite Tabellenplatz hinter FIFA Soccer herausspringt.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 18 MB | General Midi |
| CD 120 MB | Audio |

**REQUIRED**
496DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
4 Spieler gleichzeitig, 20 Spieler Netzwerk



**RANKING**

Sportspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 94% |
| Sound | 85% |
| Handling | 81% |
| Spielspaß | 79% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Gremlin/Greenwood |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

Indy Car Racing II

# TFX auf Rädern

**Endlich ist er da, der lang ersehnte Nachfolger des Rennspiel-Klassikers IndyCar. Mit schneller SVGA-Grafik und originalgetreuen Strecken soll er der Konkurrenz, die in den letzten Jahren weit aufgeholt hat, das Fürchten lehren.**

Eins gleich vorweg: niemand muß wirklich Angst haben. Papyrus hat IndyCar Racing II weit an den Konkurrenzprodukten vorbeienlwickelt, Actionspiele wie etwa Bleifuß haben nur geringe Ähnlichkeit mit IndyCar. Wie auch beim Produkt NASCAR Racing aus gleichem Hause wurde hier eine reinrassige Simulation programmiert, die ihre Schwerpunkte auf Fahrzeugverhalten, Renntaktik und Überholmanöver legt, nicht aber auf stures Rasen und rücksichtsloses Gegner-von-der-Straße-schubsen.







Die Rennpisten wurden den Originalstrecken so weit wie möglich nachempfunden. Nicht nur die Gebäude, auch die Umwelt wurde (mit unterschiedlichem Erfolg) digitalisiert.

## Leichtgewichte

Oberflächlich ist IndyCar nahezu identisch mit NASCAR Racing, die Unterschiede im eigentlichen Spiel sind aber gewaltig. Die leichten Fahrzeuge der amerikanischen IndyCar-Serie sind um einiges schneller, sind exakter zu fahren und halten naturgemäß nichts aus. Bereits leichte Rempler mit der Straßenbegrenzung oder gar mit gegnerischen Fahrzeugen sind fatal - und nicht eben selten. Werden einem Fahrzeug Teile der Verkleidung weggerissen, wird der Spieler immerhin mit den optischen Genüssen der darunterliegenden Fahrzeugtechnik belohnt. Wie im wirklichen Leben werden havarierte Fahrzeuge und Fahrzeugteile aber schnell abtransportiert, so daß man dessen ungestört seine Runden drehen kann. Ein (vermutlich nicht unrealistisches) Erbe von NASCAR Racing ist die für ungeübte Spieler sehr ärgerliche Tatsache, daß bei höheren Geschwindigkeiten jeder Lenkfehler zum unkontrollierbaren Ausbrechen des Fahrzeugs führt - dies tritt aber nicht so häufig auf, daß man das Spiel vor lauter Frust gleich in die Ecke werfen müßte.

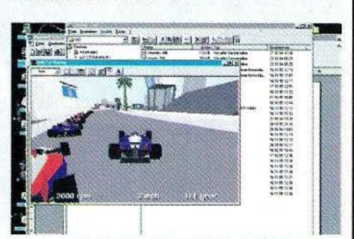


In der Cockpitsicht kommt so etwas wie ein Geschwindigkeitsrausch auf.

## Für jeden eine Strecke

Um das Rennen herum wird Altbewährtes geboten. Vor dem Rennen und beim Boxenstop lassen sich die Fahrzeugeigenschaften - wie etwa Spoilereinstellung, Reifen, Getriebe etc. - den Gegebenheiten anpassen. Nur die Empfindlichkeit der Lenkung ist immer fest vorgegeben, einer der wichtigsten Gründe für vermeintliche Lenkfehler. Die Rennen der IndyCar-Serie selbst haben große Ähnlichkeiten mit den NASCAR-Rennen: In der Qualifikation erkämpft man sich seinen Startplatz, vor dem Rennen führt ein Pace-Car das Feld zu einem fliegenden Start, und die Rennen werden oftmals auf den weiten, optisch eher langweiligen Rundkursen gefahren. Das ca. 30 Fahrzeuge umfassende Starterfeld verteilt sich schnell über die gesamte Strecke, was ständiges Überholen und vorsichtiges Fahren verlangt. Aber auch für Anhänger abwechslungsreicher Pisten hat IndyCar einiges zu bieten: von den insgesamt 15 Strecken sind neun mit zahlreichen Kurven

## Rasen im Fenster



Voraussichtlich wird sich auf der IndyCar Racing II-CD-ROM auch die Windows 95-Version der Rennsimulation befinden. Außer einigen Veränderungen an der Oberfläche (Menüleiste und Dialogboxen) gibt es fast keine Unterschiede zwischen den beiden Versionen - nur sind die Hardwareanforderungen noch ein weiteres Stück höher als bei der DOS-Version.

## Statement



Papyrus hat von seinen Erfahrungen mit NASCAR Racing einiges gelernt: die Steuerung ist nun wesentlich exakter, die Fahrzeuge liegen satt auf der Piste, und durch den vernünftigen Verzicht auf grafische Details ist nun auch der SVGA-Modus wirklich rasant. Für ein Action-Rennspiel ist das Gebotene zu wenig, wer eine reinrassige Simulation sucht, ist mit IndyCar Racing II bestens bedient.



**Ein Effekt von Papyrus´ Grafikengine sind stark verzerrte Objekte. Erfreulicherweise stürzen diese erbärmlich schiefen Häuser nie auf die Piste.**



**Die Boxenstops sind realistisch geraten: Das Fahrzeug wird „spürbar" aufgebockt, abhängig von der Fahrweise dauern die Stops unterschiedlicb lange.**

und Schikanen gespickt, hier zeigt IndyCar seine Verwandtschaft zur Formel 1
Spielerisch läßt sich an IndyCar Racing II nicht mäkeln. Das Spiel ist schnell, die Fahrzeugeigenschaften wirken äußerst realistisch, die 15 Strecken sorgen für Abwechslung und der Stereoso- und versetzt den Spieler mitten in das Geschehen. Nur die Grafikausgabe wurde etwas zu sehr optimiert. Außerhalb der Strecken ist der Boden nicht texturiert, die Gebäude nur teilweise, und irgendwie wirkt alles, selbst die Waldstrecken, ziemlich kahl. Aber wie gesagt: dies ist kein Actionspiel.

**Harald Wagner** ■



| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 8 MB | General Midi |
| CD 40 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

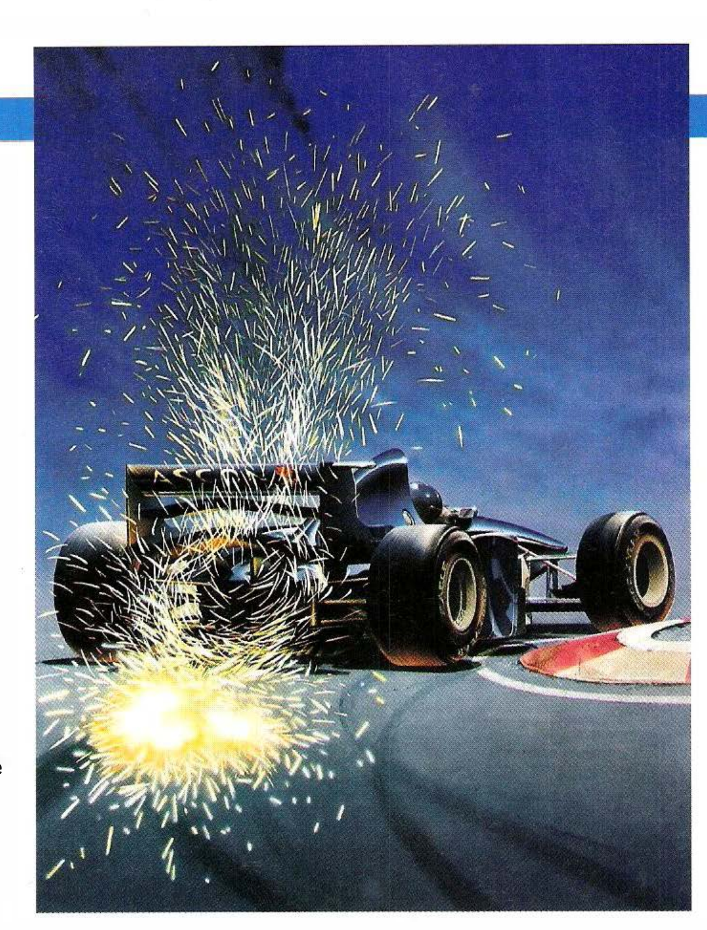
**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Null-Modem, Modem, Netzwerk

## RANKING

**Rennsimulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 80% |
| Handling | 65% |
| Spielspaß | 84% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Papyrus |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

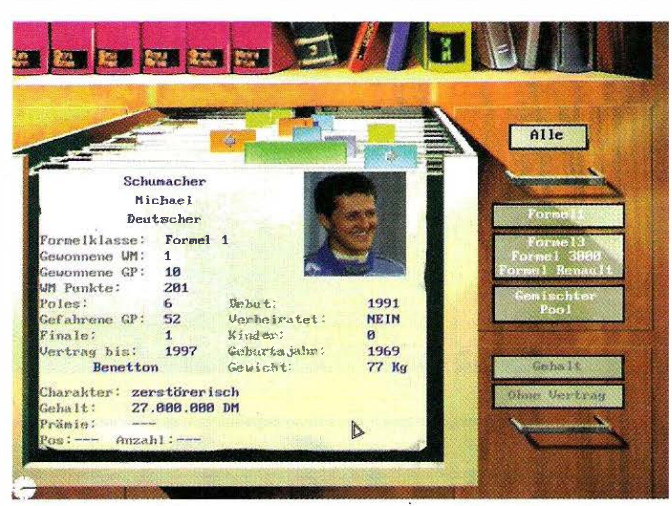


**Bevor man bei künftigen Fußball-Managern die Grashalm-Höhe auf dem Spielfeld stufenlos einstellen kann oder das Stadion für den nächsten Kirchentag vermietet, betreten traditionelle WiSim-Anbieter wie Ascon aus Gütersloh lieber thematisches Neuland. Pole Position ist der Formel 1-Blutsbruder von Anstoß, der Sie sogar vom Streckenrand aus die Strategie Ihres Fahrers beeinflussen läßt.**

## Pole Position

# Abgefahren

Weil Michael Schumacher immer so schön artig seine Rennen gewinnt, haben sich Millionen von Fernsehzuschauern mit sofortiger Wirkung zu Formel 1-Fans ernannt und schon mal präventiv alle sonntagnachmittäglichen Termine für die kommende Saison abgesagt. Und urplötzlich existiert eine beachtliche Zielgruppe, die auch einer entsprechenden Wirtschaftssimulation nicht abgeneigt wäre. Ascon (Der Patrizier, Hanse, Anstoß) hat den Trend früher als viele andere erkannt und ist somit selbst international einer der ersten Hersteller, die mit einem marktfähigen Programm dienen können. Pole Position macht Sie zum Chef eines namhaften Rennstalls, den Sie sich bei Spielbeginn selbst aussuchen dürfen. Apropos „namhaft": Damit sich das Spiel mit den Original-Logos, -Fahrernamen und -Strecken schmücken darf, hat Ascon genauso wie MicroProse (Grand Prix Manager, Formula One Grand Prix 2) einen nicht näher bezifferten Betrag an die allmächtige FIA überwiesen. Im Gegensatz zum nicht ganz so pfiffigen DFB kassiert der Formel 1-Dachverband nämlich von mehreren Lizenznehmern gleichzeitig ab. Der Spieler freut sich wie ein Schneekönig, wenn er Williams einen Damon Hill abluchsen kann oder mit Mark Blundell um Prämien feilscht. Das sind allerdings nur einige von vielen Ihrer täglichen Pflichten; darüber hinaus kümmern Sie sich um die Forschung, das Merchandising, die Anheuerung von Sponsoren und Fahrern, den Zukauf von Komponenten und vieles mehr. Angesichts der Fülle an Aufgaben stehen Ihnen deshalb auf Wunsch ein Rennleiter, je ein Boxen-, Entwickler- und Werkstatt-Team, Verwaltungs-Angestellte sowie ein Personal-Chef zur Seite, die Ihnen eine Menge Arbeit



**Pole Position enthält Daten zu allen Fahrern, Rennställen und Strecken der aktuellen Saison. Per Update bleiben Sie immer auf dem neuesten Stand.**

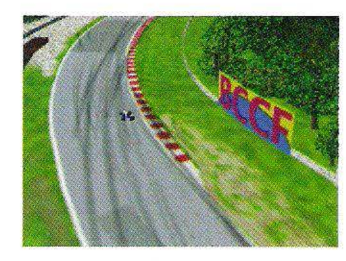


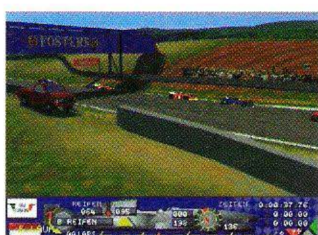
**Bei den „Vorstellungsgesprächen" der Rennfahrer wird um Millionen-Gagen, Siegprämien und etwaige Vertragsbedingungen geschachert.**

abnehmen. Wie zuverlässig die Belegschaft vor sich hinwerkelt, hängt u. a. vom Urlaub, der Qualifikation und der Anzahl der Mitarbeiter ab.

## Die Zeit im Nacken

Während beim Grand Prix Manager intern von einem Rennen zum anderen gedacht und gerechnet wird, berücksichtigt Pole Position den Zeitfaktor. Wenn Sie beispielsweise Ersatzteile von Ihrem Hauptquartier zur Rennstrecke bringen lassen wollen, dauert das grundsätzlich 24 Stunden. Im Optionsmenü wählt man sich einen optionalen Zeittakt (Beispiel: 5 Sekunden in der Wirklichkeit entsprechen 7 Minuten im Spiel); auf diese Weise verpaßt man auch schon mal seinen Flug zum nächsten Rennen. Um unnötige Wartezeiten (Entwicklung eines neuen Motors, Winterpausen) zu vermeiden, darf man die Uhr vorstellen.
Das SVGA-Interface ist weitgehend Anstoß-kompatibel und erstreckt sich jetzt sogar über zwei scrollende Menü-Bildschirme; mit der rechten Maustaste wird hin- und hergeswitcht. Im Büro gibt es allerlei Mobiliar, das wie bei allen Ascon-Programmen be-











Der „Interaktive Modus" ist das Schmuckstück von Pole Position: Das Rennen wird in Echtzeit berechnet.

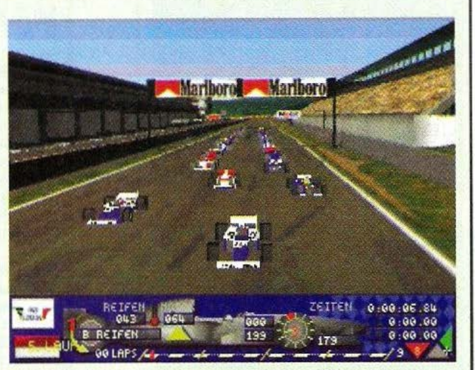
## Statement

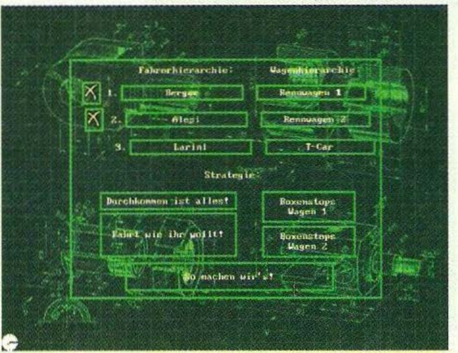


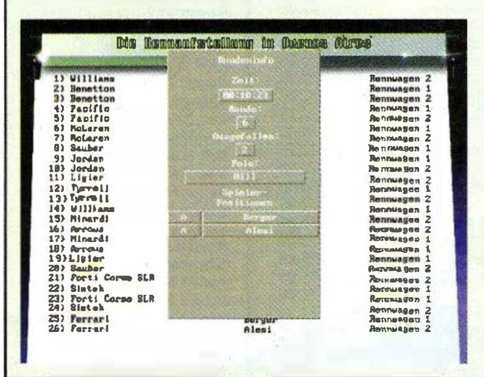
Naja, für die Pole Position hat's nicht ganz gereicht, aber daß Ascon mal wieder eine sehr gute, sorgfältig aufbereitete Wirtschaftssimulation hingekriegt hat, wird niemand bestreiten wollen. Bei Pole Position fehlt mir allerdings die programmierte Begeisterung für den Motorsport, die Anstoß im Fußball-Bereich ausgezeichnet hat. Zum konzeptionellen Vorgänger gibt es spielerisch nur wenig Fortschritte. Vorher transferierte man Klinsi, jetzt ist es eben Schumi. Mein „Verein" heißt nicht mehr Borussia Dortmund, sondern McLaren oder Sauber. Etwas fehl am Platze ist meiner Meinung nach die Echtzeit-Simulation des Rennverlaufs - Hut ab vor so viel aufopfernder Entwicklungsarbeit, aber wenn sich jemand aktiv ins Rennen einklinken will, warum nimmt er dann die Management-Strapazen in Kauf und greift nicht gleich zu Formula One Grand Prix 2? Pole Position ist aber zugestandenermaßen in vielerlei Hinsicht realistischer und optisch ausgefeilter als sein ärgster Konkurrent.

## Im Mittelpunkt des Geschehens

Die WM-Läufe können Sie in verschiedenen Modi mitverfolgen: Im Blitz-Modus zeigt das Programm nur die Endresultate an, während die Schnell- und Normal-Einstellungen zusätzlich über bestimmte Ereignisse (z. B. Überholmanöver, Crashs) berichten. Für die Profis gibt es den „Interaktiven Modus", der Ihnen die größtmögliche Freiheit läßt, aber auch die meiste Verantwortung überträgt. Mit den Telemetrie-Einrichtungen kontrollieren Sie u. a. Verbrauch, Motortemperatur, Geschwindigkeit und Drehzahl des Wagens und machen den Piloten (hoffentlich) frühzeitig auf etwaige Probleme aufmerksam. Einige der gebotenen Funktionen sind zwar bewußt irreal, aber für den Spieler zweifellos äußerst reizvoll. Sie legen z. B. fest, wann ein außerplanmäßiger Boxenstop stattfindet und wieviel Benzin bei dieser Gelegenheit nachgetankt wird. Zehn Fernsehkameras und drei team-eigene Videokameras beleuchten den Rennverlauf aus den aufschlußreichsten Perspektiven. Das Besondere daran: Sämtliche Grand Prix-Strecken liegen in gerenderter, texturierter Form (VGA-Auflösung) vor und weisen schon fast die grafische Güteklasse einer Rennsimulation auf.







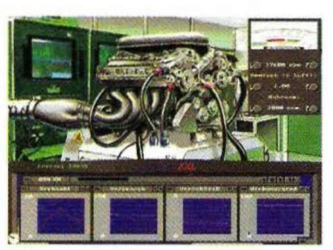
stimmte Funktionen symbolisiert. Sie werden sich fragen: Ist das auf Dauer nicht furchtbar unpraktisch? Allerdings, vor allem dann, wenn sich z. B. die Bank nicht hinter dem Tresor verbirgt (dort wird kalkuliert), sondern durch das Tastentelefon vertreten wird. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber selbst daran.

### Vize-Weltmeister

Der Wertungs-Abstand zum Grand Prix Manager erklärt sich bestimmt nicht durch die Zahl der Features - da nehmen sich die beiden Programme nicht viel. Wo man bei Pole Position Termingelder anlegen kann, einen David Coulthard im Fitneßstudio schuften läßt und die Presse nach einem verpatzten WM-Start beschwichtigt, darf man beim MicroProse-Spiel wesentlich mehr an den Fahrzeugen herumschrauben und manipulieren. Nein, was bei Pole Position stört, ist die aufgesetzt wirkende Atmosphäre, die sich sowohl im Handbuch als auch im Spiel bemerkbar macht - frei nach dem Motto „So, jetzt holen wir uns mal aus der Stadtbibliothek ein paar schlaue Bücher und programmieren einen ganz tollen Formel 1-Manager...". Ungläubig staunend klickt man sich durch die Menüs und nimmt z. B. zur Kenntnis, daß der Spoiler 2.000 qcm groß ist. Das ist ziemlich interessant.

Pole Position kommt übrigens als Disketten- und CD-ROM-Fassung in den Handel. Die Silberscheibe wird einige Wochen später lieferbar sein und Dutzende von kurzen Videosequenzen (z. B. bei Gesprächen mit Banken) und eine ganze Reihe von einheizenden Tracks beinhalten. Der Ascon-Hauskomponist hat sich sogar die Mühe gemacht und die rockigen Rhythmen eigens an jede gängige Soundkarte angepaßt. Wer nicht so lange warten möchte, kann sich jetzt die 3,5"-Version kaufen und später kostenlos updaten - das nennt man Kundenfreundlichkeit.

**Petra Maueröder** ■



**Erkenntnisse Ihrer Forschungs- und Entwicklungsabteilung können im Testlabor auf ihre Wirkung hin überprüft werden.**



**Beim Gespräch mit dem Werkstattleiter erfahren Sie, welche Komponenten repariert oder komplett ausgetauscht werden müssen.**

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 3 MB | General Midi |
| CD 132 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Bis zu 4 Spieler an einem PC

### RANKING

**Wirtschaftssimulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 85% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 83% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Ascon |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |




Rayman

# Flotter Hüpfer

**Spiele wie Rayman werden uns in nächster Zeit noch öfter blühen: Da viele Hersteller in den letzten Monaten Programmier-Tools entwickelt haben, die denen von PlayStation und Saturn ähnlich sind, werden gute Jump & Runs am PC bald keine Seltenheit mehr sein.**

Der Held dieses Abenteuers ist eine Comic-Figur namens Rayman. Nachdem ein ominöser Mr. Dark das „große Protoon" und die „kleinen Electoons" entführt hat, muß Rayman sich in die Zauberwälder aufmachen, um seine Freunde wieder zu befreien. Das Spiel gliedert sich in über 50 verschiedene Levels, die Rayman bewältigen muß. In den sechs verschiedenen Welten findet man alle Attribute wieder, die man von einem modernen Jump & Run erwarten darf: unzählige verschiedene Gegner, starke „Level-Bosse", Bonus-Fähigkeiten für die Spielfigur und jede Menge Geheimgänge und Bonuslevels, die nur erfahrene Spieler finden. Die grafische Aufmachung ist gleich stark wie die der Saturn- und PlayStation-Version. Bis zu vier verschiedene Hintergrundebenen scrollen in Parallax-Technik am Bildschirm vorbei.

## Statement



Auch wenn der PC bei Konsolenspielen mit aufwendigen 3D-Routinen (z. B. Sega Rally) noch nicht ganz mithalten kann, ist er bei Jump & Runs ganz vorne mit dabei: Rayman gleicht in Steuerung und Aufmachung der Saturn-Version. Die witzige Grafik und die leichte Steuerung machen das Spiel zu einem tollen Weihnachtsgeschenk für große und kleine Spieler - Pentium allerdings vorausgesetzt.

## Bonus über Bonus

Die Grafik-Engine läßt sowohl bei den grandiosen Animationen von Rayman und seinen Gegnern als auch bei netten Effekten wie Schneegestöbern und Nieselregen die Muskeln spielen. Zu Beginn des Spiels kann Rayman nur laufen und springen, doch schon bald taucht die gute Fee Betilla auf und spendiert dem Helden neue Talente: ein wirkungsvoller Faustschlag, ein Turbo-Sprint und die Fähigkeit, für kurze Zeit in der Luft zu gleiten. Bestimmte Rücksprung-Punkte im Spiel sollte man ebenfalls nutzen, denn in früheren Levels warten oft geheime Eingänge zu Bonus-Screens, die man erst mit den neuerlernten Fähigkeiten freilegen kann. Um nicht bei jedem Spielstart alle Level neu durchspielen zu müssen, kann der Spieler bis zu drei Spielstände auf Festplatte abspeichern.

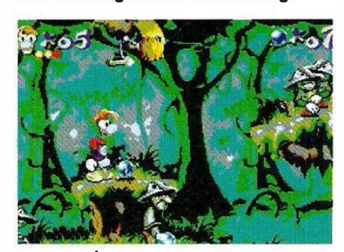
Thomas Borovskis ■



Rayman erweckt auf den ersten Blick einen eher kindlichen Eindruck. Trotzdem handelt es sich um ein „ernstzunehmendes" Jump & Run!




Die gute Fee verleiht Rayman neue Fähigkeiten, wie beispielsweise einen wirkungsvollen Faustschlag.



Rayman ist vom Scheitel bis zur Sohle perfekt animiert - er könnte aus einem Zeichentrickstudio stammen.



Gegen seine zahlreichen Gegner setzt sich Rayman mit der „Schleuderfaust" zu Wehr. Sehr effektiv und darüber hinaus ein netter Grafikeffekt.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 300 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Joypad

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Jump & Run

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Sound | 90% |
| Handling | 86% |
| Spielspaß | 87% |

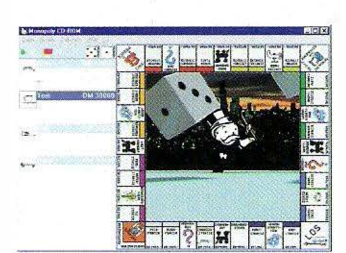
| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | UBI-Soft |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | gut |

Monopoly

# Rücke vor bis auf LOS

**Etwas Schöneres kann sich ein Publisher gar nicht wünschen, als ein Spiel zu machen, das bereits als Bestseller gilt, bevor eine einzige Routine steht. Bei Monopoly kann sich Westwood sicher sein, daß die Verkäufe stimmen - auch wenn das Spielprinzip nicht ganz ausgereizt wurde.**

Was waren das noch für Zeiten, als man sich mit seinen Freunden traf, um auf Papp-Brettern Spielsteine umherzurutschen. Ein besonders beliebtes Exemplar dieses Genres ist seit 60 Jahren Monopoly, der Urvater aller Wirtschaftssimulationen. Eine Umsetzung des genialen Brettspieles war schon einmal für den C64 erhältlich, allerdings mit etwas weniger spektakulärem Drumherum. Virgin versteht es da, etwas mehr auf die Pauke zu hauen: die vorliegende Windows-Version von Monopoly soll über Internet weltweite Partien ermöglichen, und sogar eine Jubiläums-Edition - mit Brettspiel und CD-ROM in einer Packung - ist geplant. Das Spielprinzip bedarf wohl keiner Erklärung mehr, und auch die Regeln sind weltweit bekannt. An einer Partie können bis zu sechs Spieler teilnehmen. Dabei ist es egal, wie viele davon am selben Rechner oder im Netzwerk sitzen bzw. aus dem Internet kommen.



**Die Video-Einlagen sind ganz nett, stören aber den Spielfluß merklich.**

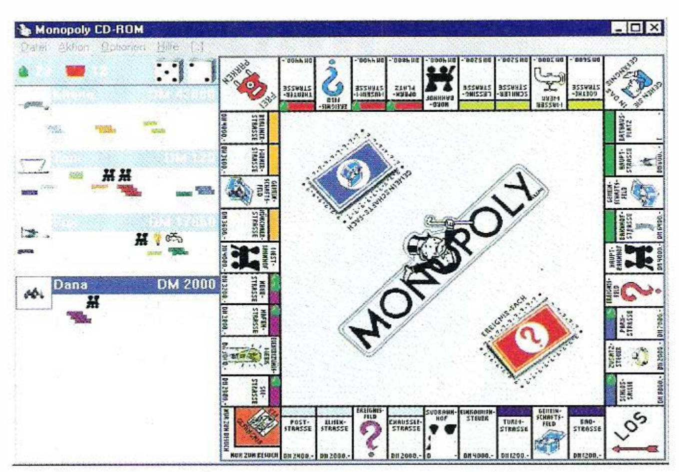


**In Menüs wie diesem wurde mit grafischen Raffinessen gegeizt.**

## Gehe zurück nach der Badstraße

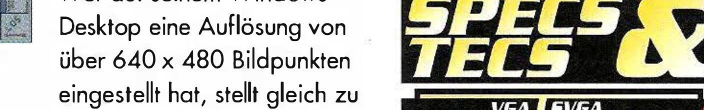
Wer auf seinem Windows-Desktop eine Auflösung von über 640 x 480 Bildpunkten eingestellt hat, stellt gleich zu Beginn fest, daß sich das Spielbrett nicht automatisch an die Bildschirmgröße anpaßt, sondern in einem entsprechend kleinen Fenster dargestellt wird. Im Inneren des Spielbrettes illustrieren kleine Zeichentrickfilme das Spielgeschehen: das Monopoly-Männchen schmeißt die Würfel oder es regnet Geldscheine. Leider verzögern die netten Filme das Spielgeschehen aber so beträchtlich, daß man sie lieber gleich deaktiviert. Über das, was auch das Brettspiel schon bietet, geht die PC-Umsetzung nicht hinaus. Ein erweiterter Modus, mit ein paar aufgemöbelten Spielregeln wäre schön gewesen. Wichtige Optionen, wie die Auflistung aller noch nicht vergebenen Straßen, fehlen sogar völlig. Ansonsten hielt man sich streng an die Originalvorlagen - das Spielbrett sieht exakt aus wie das Original. Ein klarer Vorteil gegenüber dem Brettspiel sind die vorgefertigten AI-Gegner, mit denen sich auch Solo-Partien gestalten lassen. Außerdem fällt das leidige Gezähle der kleinen Geldscheine weg, und mit den computersimulierten Gegnern entsteht auch kein Streit.

**Thomas Borovskis** ■





**Schaffe, schaffe, Häusle baue! Für Monopoly wurde das 60 Jahre alte Spielprinzip 1:1 übernommen. Einen Sondermodus mit neuen Regeln gibt es nicht.**



## Statement

Als Multimedia-Ausgabe eines Klassikers ist Monopoly sicherlich nicht schlecht. Nur gehen einem die andauernden Video-Einblendungen mit der Zeit so sehr auf den Nerv, daß man stark versucht ist, sie komplett zu deaktivieren. Dann allerdings bleibt kein großer Unterschied mehr zur Brettspielversion. Außerdem stört das viel zu kleine Spielbrett und die umständliche Mausbedienung. Das Ganze wirkt wie eine Wochenend-Produktion.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA ● |
| Tastatur | AdLib |
| ● Maus | SoundBlaster ● |
| Joystick | Roland |
| HD 17 MB | General Midi |
| CD 230 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, WIN 3.1

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, WIN 3.1

**MULTIPLAYER**
1-6 Spieler Netzwerk, Internet

## RANKING

Brettspiel-Umsetzung

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 68% |
| Handling | 40% |
| Spielspaß | 60% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Westwood |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

Caribbean Disaster

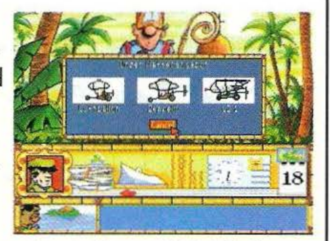
# Monkey Island

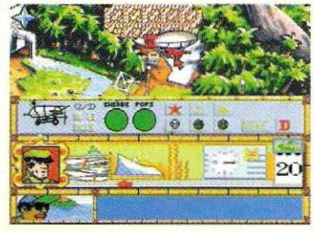


**Goooooooood morniiiiing, Mad Islaaaaaaaaaaaand! Ikarion spendiert Ihnen einen Dauer-Aufenthalt auf einer Südsee-Insel, wo man den Wahlkampf zur Not auch mal mit Popcorn-böllernden Panzern austrägt. Entdeckt hat dieses korrupte Fleckchen Erde der Mad News-Designer Ralph Stock - im allgemeinen ein Garant dafür, daß der Humor auch in einer Wirtschaftssimulation nicht zu kurz kommt.**

## Wahl-Kampf

Als Minister kann man mit seinen Waffen (Zeppeline, Panzer oder U-Boote) gegnerische Stützpunkte und den Präsidentenpalast angreifen. Per Mausklick manövrieren Sie ein Vehikel zum gewünschten Angriffsziel und feuern darauf so lange Popcorn, bis Ihre Munition verbraucht ist oder das Gebäude vollständig mit dem zu 100 % biologisch abbaubaren Material überzogen ist. Der betroffene Minister hat das Spiel dann verloren.







Caribbean Disaster spielt im Jahre 1995 auf Mad Island, an dem die Weltpolitik seit 1964 spurlos vorübergegangen ist. Dort leben auf vergleichsweise engem Raum 14 wackere Bürger, die gleichzeitig als Wahlberechtigte gelten. Jeden Tag tritt das Parlament (bestehend aus drei Ministern) zusammen und spricht dem Staatsoberhaupt das Vertrauen aus - oder auch nicht. In diesem Fall werden Neuwahlen angesetzt, und Sie haben zwölf Stunden (ein Spiel-Tag dauert von 9.00 bis 21.00 Uhr) Zeit, um genügend Wählerstimmen auf sich zu vereinigen. Der Haken an der Geschichte: Die Einheimischen hegen völlig gegensätzliche und meist unvereinbare Interessen. Da wären z. B. der amerikanische und russische Botschafter, die sich nun mal überhaupt nicht ausstehen können. Durch geschickt formulierte Wahlplakate und -reden, Bestechung, Geschenke, Aufhetzung, Pakte, Intrigen und offene Meuterei gegen den amtierenden Präsidenten können Sie selbst auf den Chefsessel wechseln und so sukzessive die Flucht von der Insel vorbereiten. Außerdem dürfen bzw. müssen Sie die Steuergelder nach Gutdünken auf die einzelnen Ämter verteilen, damit Sie von Ihren Beamten wiedergewählt werden.

Falls Ihnen die vorübergehende Machtergreifung nicht gelingt, übernehmen Sie eines von drei Ministerien (Luftwaffe, Marine, Heer) und verbünden sich gegebenenfalls mit den freiberuflichen Rebellen, um einen militärischen Schlag gegen den Palast des Herrschenden vorzubereiten. Je nach Ressort und Finanzkraft besitzen Sie mehr oder weniger wirkungsvolle Waffensysteme (Zeppeline, U-Boote, Panzer). Als Munition dient Popcorn, das Sie von Fabrikant Meiermann ordern. Pech für Sie, wenn Sie zuvor zugunsten der Arbeitnehmerschaft für höhere Unternehmens-Steuern plädiert haben.

## König für einen Tag

Genaugenommen vereint Caribbean Disaster die klassischen Attribute der Genres Business,




**Jeder ist bestechlich - auch Radio Ron. Es kommt halt nur auf die Summe an...**




Als Präsident weisen Sie den drei Ministern Gelder zu. Wenn diese ihr Budget für zu gering erachten, könnte es passieren, daß Sie deren Unterstützung und Wahlstimme verlieren.

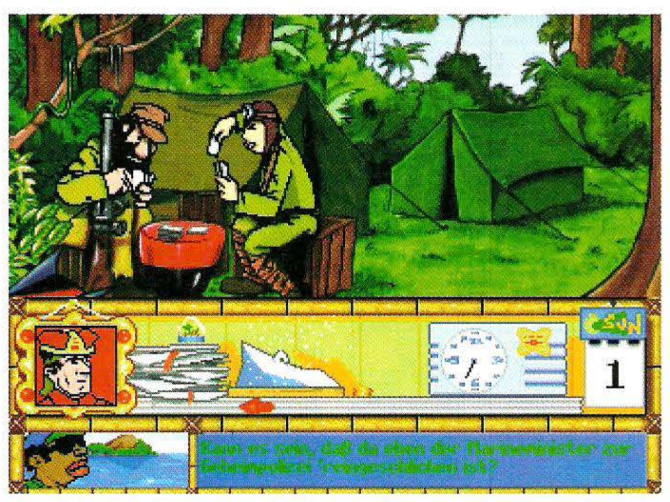






Mit populistischen Reden und Parolen sorgen Sie für gute Stimmung unter Ihrer Bevölkerung.

Strategie und Echtzeit-Action (siehe Kasten) in einem einzigen Programm, darunter grundlegende Ingredienzien von Mad News und Hurra Deutschland. Alle Aktionen werden mit Hilfe einer Panorama-Ansicht der Insel abgewickelt: Sie klicken einfach auf das gewünschte Gebäude, und schon donnert Ihr Dienstwagen los. Eine Detailansicht dieser Örtlichkeit wird eingeblendet, und Sie bekommen in einem weiteren, teil-animierten Bildschirm mehrere Optionen angeboten. Bedauerlicherweise wurde auch diesmal auf HiRes-Grafik verzichtet, was nicht nur ästhetische, sondern auch ergonomische Nachteile mit sich bringt: Eine sauber strukturierte SVGA-Liste mit Wahlplakat-Parolen ist allemal angenehmer als ein kleiner VGA-Kasten zum fröhlichen Durchscrollen. Ganz allgemein ist die Benutzerober-




Beim Besuch der Lobbyisten wird ein Extra-Bildschirm eingeblendet.

## Wir sind das Volk



**Luftwaffenbasis**
Die nicht sehr wirkungsvollen Zeppeline gelangen im Ernstfall an jeden beliebigen Fleck der Insel.

**Praktisch jeden Bewohner können Sie direkt oder indirekt bestechen, indem Sie Ihren Etat sinnvoll ausgeben. Die Geheimpolizei beispielsweise ist imstande, selbst politische Gegner von Ihren Vorzügen zu „überzeugen".**





**Rebellencamp**
Dependos Canone (Bruder des Chefs der Geheimpolizei) und Kamikaze-Pilot Flei Wing planen einen Angriff auf den Präsidentenpalast.



**Präsidentenpalast**
Der Präsident verteilt Ministerposten und das Staatsbudget, streicht Zuschüsse von den Botschaften ein, baut sein Fluchtziel (Ananasfarm in der Antarktis) aus und erhebt Steuern.



**Popcorn-Fabrik**
Unternehmer Meiermann ist der einzige, der Ihnen zu SEINEN Konditionen Popcorn (= Munition) für Ihre Streitkräfte verkauft.

**Kathedrale**
Der frustrierte Kardinal Woytila ist DIE Adresse für Waffenkäufe, wenn Sie Ihren Charme (ausgedrückt in klingender Münze) spielen lassen.



**Nachtclub**
Barfrau Lola Libre hat die einzige Alkohol-Konzession im Ort. Mit ru(h)m-reichen Lokalrunden zettelt man u. U. eine Revolution an.



**Geheimpolizei**
Fritz Canone liefert gebührenpflichtige Infos über gegnerische Kontostände und Ihr Ansehen unter der Bevölkerung, verhaftet politische Gegner oder setzt diese unter Druck.



**Radiosender**
Radio Ron redet viel und gern - und gegen Bargeld verbreitet er auch zweckdienliche Gerüchte.

**Kaserne des Heeres**
Der Oberbefehlshaber der Armee kann u. a. Panzer vor dem Präsidentenpalast auffahren lassen.

**Amerikanische Botschaft**
Durch (beeinflußbare) Finanzspritzen der US-Regierung wird das politische System auf Mad Island subventioniert.



**Marinestützpunkt**
Mit U-Booten können Sie nur von der Seeseite angreifen, indem Sie am Ufer entlangschippern.

**Dorfplatz**
Auf dem Markt hält man Wahlreden und beobachtet Tequila-Fan Munoz bei seiner Nonstop-Siesta.

**Russische Botschaft**
Iwan Bolschewiki verkauft ebenso wie sein amerikanischer Kollege Ham Burger die Einzelteile für das Fluchtgerät.

**Parlament**
Hier wird das Mißtrauensvotum initiiert und um Haushaltsgelder sowie Ämter gefeilscht.

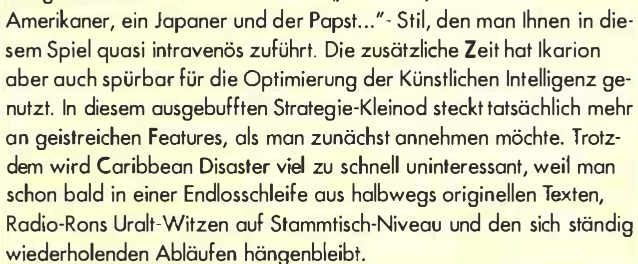
fläche teilweise etwas konfus geraten und schafft es mühelos, den unbedarften Spieler erst einmal gründlich zu verwirren. Viel Aufwand hat man deshalb für das vergnüglich geschriebene Handbuch betrieben, das Sie vor dem Start unbedingt durchackern sollten, um sich unnötige Verständnisprobleme zu ersparen.

Für den musikalischen Rahmen wurden keine Geringeren als Chris Hülsbeck und Matthias Steinwachs verpflichtet, die sich ein paar schwungvolle Rhythmen mit einem ordentlichen Schuß Karibik-Feeling haben einfallen lassen. Damit die Songs auch technisch nichts zu wünschen übrig lassen, liegen sie in der CD-ROM-Version als Audiotracks vor. Die Käufer von Caribbean Disaster auf Diskette müssen darauf ebenso verzichten wie auf die Sprachausgabe von Alleinunterhalter Ron Williams, der als „Radio Ron" die Insel-Bevölkerung jeden Morgen mit einem gellenden „Goooood mornïiiiiing, Mad Islaaaaaand!" aus den Hängematten wirft.

Für den neckischen Multiplayer-Modus brauchen Sie einen gewillten Mitspieler, zwei PCs, zwei Versionen von Caribbean Disaster sowie wahlweise ein Nullmodemkabel oder eine funktionierende Modem-Verbindung. Dann können Sie Ihr Volk in „Echtzeit" unterdrücken und sich gegenseitig per Chat-Funktion anpöbeln.

**Petra Maueröder**

## Statement



Wußten Sie schon, daß Caribbean Disaster ursprünglich vor rund einem Jahr hätte erscheinen sollen? Ein Blick auf die Screenshots genügt für die Erkenntnis, daß das Haltbarkeitsdatum der altbackenen VGA-Grafik längst abgelaufen ist. Gleiches gilt für die aufdringlichen Klischees im klassischen „Ein Russe, ein Amerikaner, ein Japaner und der Papst..."- Stil, den man Ihnen in diesem Spiel quasi intravenös zuführt. Die zusätzliche Zeit hat Ikarion aber auch spürbar für die Optimierung der Künstlichen Intelligenz genutzt. In diesem ausgebufften Strategie-Kleinod steckt tatsächlich mehr an geistreichen Features, als man zunächst annehmen möchte. Trotzdem wird Caribbean Disaster viel zu schnell uninteressant, weil man schon bald in einer Endlosschleife aus halbwegs originellen Texten, Radio-Rons Uralt-Witzen auf Stammtisch-Niveau und den sich ständig wiederholenden Abläufen hängenbleibt.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 12 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Zwei Spieler via Modem/Nullmodenkabel

## RANKING

**Strategie/WiSim**

| | |
|---|---|
| Grafik | 55% |
| Sound | 80% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 74% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Ikarion |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

**Nach dem enttäuschenden Thunderscape folgt mit Entomorph: Plague of the Darkfall das zweite Rollenspiel von SSI in der neuen Serie „World of Aden". Diesmal treten Sie jedoch nicht aus der vertrauten Ich-Perspektive gegen fiese Monster und Insekten an!**

## Entomorph
# Magic Touch


3D-Renderszenen in einem SSI-Rollenspiel? Unglaublich, aber wahr! Auch Rollenspieler kommen nun in den Genuß herrlicher Grafiken!


Überall auf der Insel richten Insektenschwärme großen Schaden an.


Vorsicht. Diese hundsgemeine Urthrax spuckt tödliches Gift.

Auf der Insel Pharos in der Welt von Aden leben die Bewohner in Frieden und Harmonie. Die Gesellschaft steht an der Schwelle des Industriezeitalters, und die Arbeiter nutzen gigantische Insekten, Jagtera genannt, zum Transport von Personen und Gütern. Über diese fast perfekte Welt bricht eine unerwartete Katastrophe herein. Nach einer großen Sonnenfinsternis verschwinden die Jagtera plötzlich, und Tausende von grauenvollen Kreaturen fallen über das Land her.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Squire Warrick, der auf der Suche nach seiner Schwester ungewollt in das Geschehen eingreift. Warrick, der geschickt mit seinen Fäusten umzugehen weiß, muß zuerst das Geheimnis der Sonnenfinsternis - des Darkfall - lösen, wenn er seine Schwester wiedersehen will. Die Insel wird von Schwärmen riesiger Insekten und sonstigem Getier bevölkert, das sich vorzugsweise von frischem Blut ernährt. Entomorph ist kein typisches Rollenspiel im AD&D-Stil. Die Aktionen erfolgen in Echtzeit aus einem isometrischen Blickwinkel. Rollenspielpuristen werden durch die ständigen Actionsequenzen, in denen Warrick gegen die Insekten antritt, weniger begeistert sein. Dennoch wurden genug Rollenspielelemente und Abenteuerattribute, wie Charakterentwicklung, Rätsel und verzweigte Handlungen, in das Spiel eingebunden. Über 20 Zaubersprüche, die in Dreiergruppen kombiniert und mit verschiedenen Stärken abgesetzt werden können, lassen schon eher klassisches RPG-Feeling aufkommen. SSI versucht mit Entomorph: Plague of the Darkfall mehrere Genres zu mischen. Faustkämpfe für die Actionfans, Charakterentwicklung für die Rollenspieler und knifflige Puzzles für die Adventure-Junkies. Natürlich werden die Hardcorefans dieser verschiedenen Spielgattungen damit weniger zufrieden sein, andererseits wird damit der etwas elitäre Rollenspielmarkt zugänglicher gemacht.

**Markus Krichel** ■

## Statement



Mit Entomorph bemüht sich SSI, erstmals intensiv um die Gunst der Actionfans. Der zwar gut gelungene, grafisch aufwendige und nicht zuletzt unterhaltsame Genre-Mix wird allerdings bei den klassischen Rollenspielern einen bitteren Nachgeschmack hinterlassen. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis wir die Helden von Aden in Full Motion Video erleben dürfen.


Beim Tratsch der Inselbewohner auf dem Marktplatz erfährt man wissenswerte Neuigkeiten: hier sollten Sie stets einen Stift zur Hand haben.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 25 MB | General Midi |
| CD 500 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, Win 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, Win 95, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## RANKING

| Rollenspiel | |
|---|---|
| Grafik | 79% |
| Sound | 80% |
| Handling | 77% |
| Spielspaß | 77% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Mindscape/SSI |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

## Grand Prix Manager

# Reife(n)prüfung




Dies ist nur einer der zahlreichen Bildschirme, bei denen Sie nach Herzenslust mit technischen Details herumexperimentieren dürfen.

**Sie haben Abitur, den Führerschein der Klasse 3 und die Ehrenurkunde der Bundesjugendspiele 1981, aber keine Ausbildung als Kfz-Mechaniker? MicroProse macht's möglich: Wer durch die harte Schule des Grand Prix Managers gegangen ist, hat was für's Leben gelernt.**

Der GPM bildet einen Formel 1-Rennstall in all seinen Details nach. Sie sind an der Spitze der Hierarchie und suchen sich zusätzlich zu den nicht ganz unwichtigen Rennfahrern geeignete leitende Angestellte. Dazu gehören Chef-Designer, -Ingenieure, Mechaniker und Marketing-Manager samt Assistenten. Natürlich können Sie direkt ein erfahrenes Team wie Ferrari oder Benetton übernehmen, aber um langfristig an der Spitze mitzufahren (eine Karriere dauert im Normalfall 40 Saisons), müssen Sie sich zunächst einmal Führungsqualitäten, Verhandlungsgeschick und technisches Verständnis antrainieren. Überlebenswichtig ist z. B. die personal- und kostenintensive Forschungsabteilung - vor allem deshalb, weil die wankelmütige FIA zwischendurch gerne mal die Regeln ändert; da kann man von Glück sagen, wenn man z. B. in weiser Voraussicht ein Anti-Blockiersystem oder eine Traktionskontrolle entwickelt hat. Wenn Sie von einer Entscheidung überrascht werden, könnten Sie auch das Risiko auf sich nehmen und einen Industrie-Spion bei Williams oder Tsunami einschleusen, der Ihnen die entsprechenden Blaupausen besorgt.




**Wie Ihre Jungs abschneiden, hängt neben den Qualitäten des Fahrzeugs auch von einem rollenspielähnlichen Charaktersystem ab.**

## Das Interface



**Design**
Windkanal, legale/illegale Änderungen an Karosserie/Bremsen/Elektronik/Kühlsystem/Getriebe/Steuerung usw., Fahrerhilfen, Anlagen bauen (z. B. eigene Teststrecken)



**Forschung & Entwicklung**
Zuweisung von Budgets und Personal für bestimmte Technologien




**Rennen**
Testlauf, Qualifikation, Warm-Up, Hauptrennen




**Schreibtisch**
Personal-Übersicht, gegenwärtiges FIA-Reglement, Terminkalender, History, E-Mail

**Statistiken**
Aktueller Stand der Fahrer- und Konstrukteurs-WM, Sieger der vergangenen Rennen/Jahre

**Testlauf**
Experimente mit Neuentwicklungen, zusätzliche Praxis für die Piloten

**Sponsoren**
Merchandising (z. B. T-Shirts), Vermietung von Werbeflächen auf Fahrer-Overalls und Rennwägen




**Verträge**
Kurz-/langfristige Abkommen über Motoren, Treibstoff, Reifen und Ersatzteile




**Finanzen**
Kreditaufnahme, Versicherung, Security, Gewinn- und Verlust-Rechnung




**Personal**
Fahrer/Manager/Mechaniker/Ingenieure/Designer an-/abwerben, Gehaltsverhandlungen, Personal entlassen, Verträge verlängern




Je nach Erfolg des Rennstalls werden Ihnen für die Quadratzentimeter auf Overall, Helm und Karosserie von den Sponsoren horrende Summen geboten.

## Überrundet

Was den Grand Prix Manager so faszinierend macht, ist abgesehen vom realistischen Szenario und den technischen Feinheiten seine Anpassungsfähigkeit. Sie müssen sich nur mit Vorgängen auseinandersetzen, die Sie auch wirklich interessieren - alles andere überlassen Sie Ihren Beratern. Außerdem darf alles und jedes nach Belieben modifiziert werden: Nichts hindert Sie daran, die FIA auch für einen 20. Platz noch WM-Punkte vergeben zu lassen.

**Wer von den FIA-Inspektoren der unerlaubten Manipulation an den Innereien des Rennwagens überführt wird, muß sich auf saftige Strafen (u. a. Disqualifikation, Sperrung für den nächsten WM-Lauf) gefaßt machen.**

Dank Windows-Oberfläche, Icons, Buttons und Ratgeber-Funktion ist das Programm kinderleicht zu bedienen. Für das passende Ambiente sorgen Hintergrundbilder und stilvolle SVGA-Illustrationen. Von den englischen Bildschirmtexten in unseren Screenshots sollten sich Interessenten nicht abschrecken lassen: Die deutsche Version wird vor Weihnachten erhältlich sein.

**Petra Maueröder** ■

## Statement



Wie bemerkt Schumacher so unnachahmlich charmant in seinem TV-Spot: „Isch hab' noch lange nich' genuch ...". So geht's uns auch mit dem Grand Prix Manager, der Formel 1-Feeling pur liefert und dem neuen In-Genre von Anfang an seinen Stempel aufdrückt. Was hier an gründlicher Recherche und motivations-ankurbelndem Spieldesign aufgefahren wird, ist in der Tat Weltklasse. Man hat immer das Gefühl, alle Fäden in der Hand zu halten und über sämtliche Vorkommnisse informiert zu sein. Schleierhaft ist nur, warum man die kostspielige FIA-Lizenz nicht in vollem Umfang genutzt hat: Videos, authentische Sponsoren, Fotos von Fahrern und Rennstrecken, Pressekonferenzen und mehr Abwechslung durch Zufallsereignisse hätten die Qualität des Programms gesteigert.

## Weltmeisterlich



Optional können Sie aus der Vogelperspektive beobachten, wie winzige SVGA-Boliden ihre Runden auf den Original-Rennstrecken drehen; dabei werden sämtliche Phasen (1. und 2. Training, Qualify, Warm-Up, Hauptrennen) durchlaufen. Eine informative Statusleiste meldet u. a. Rundenzeiten und Benzinverbrauch. Wer sich auf den Management-Part beschränken möchte, darf diesen Modus teilweise oder völlig abschalten. Die Wahrscheinlichkeit eines punkteträchtigen Abschneidens ist jedoch wesentlich höher, wenn Sie Ihren Fahrern während des Rennens konkrete Anweisungen geben. Anhand eines Displays können Sie z. B. den Zustand der Reifen abschätzen und den Wagen auch entgegen der vorherigen Abmachung (Beispiel: Erster Stop in der 23. Runde) in die Boxengasse beordern. Auch strategische Instruktionen („Blockieren!") sind möglich.

## SPECS & TECS

| | | |
|---|---|---|
| | VGA | SVGA |
| | Tastatur | AdLib |
| | Maus | SoundBlaster |
| | Joystick | Roland |
| HD | 1 MB | General Midi |
| CD | 34 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-33, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1x

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**
4 Spieler an einem PC

## RANKING

**WiSim**

| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 60% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 84% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | MicroProse |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

## Frankenstein - Through the Eyes of the Monster

# Kunstfehler

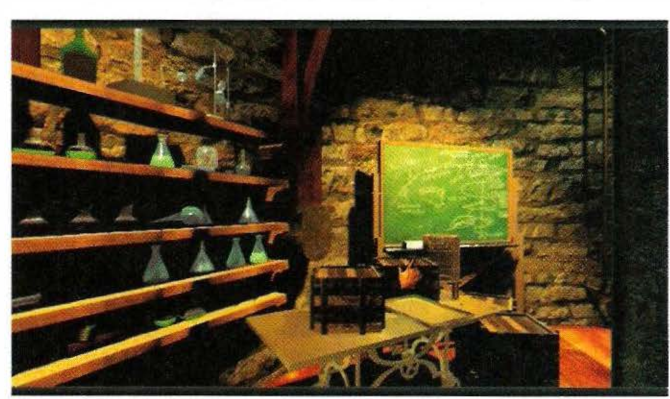
**Wer war eigentlich das schlimmere Monster? Das namenlose Flickwerk aus Leichenteilen oder sein Schöpfer, Viktor Frankenstein, der sich anmaßte, ein Leben zu erschaffen? In Frankenstein geht es nicht um den üblichen Horror-Kram, bei dem sich ein strahlender Held gegen blutrünstige Untote wehren muß. Den Part des Monsters übernimmt der Spieler selbst. Streng nach der Originalvorlage von Mary Shelley ist Frankensteins Monster auch keineswegs ein Bösewicht, sondern ein halbwegs sympathisches Wesen.**



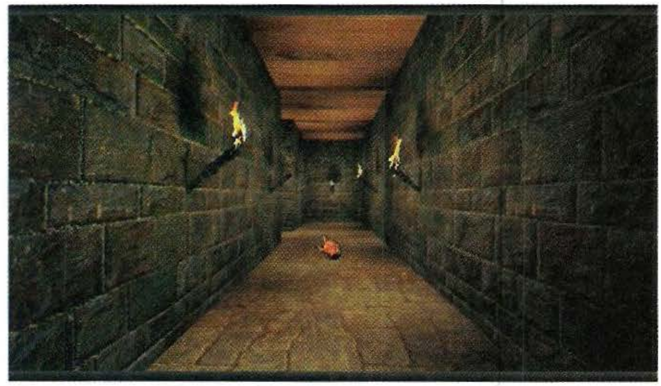
Da der Spieler das Adventure aus Sicht des Monsters durchläuft, beginnt alles in Frankensteins Labor: Gerade erst zum Leben erweckt, hat er noch keine Ahnung, was mit ihm geschehen ist. Die letzte Erinnerung des „Helden" ist seine eigene Hinrichtung - und nun liegt er auf einer Bahre in einem mit technischen Gerätschaften überfüllten Labor. Daß sein linker Arm plötzlich von einer Frauenhand geziert wird, ist nicht die einzige Überraschung, die der erste Tag in seinem neuen Leben für ihn bereithält: Wie es aussieht, paßt eigentlich gar nichts an seinem Körper zueinander. Unter den wachsamen Augen von Frankenstein muß der Spieler seine Umwelt entdecken: die Laboratorien, die Kellergewölbe der Villa, Geheimgänge und eventuell sogar einen Fluchtweg, um dem verrückten Wissenschaftler zu entkommen.

### Curry Horror Picture Show

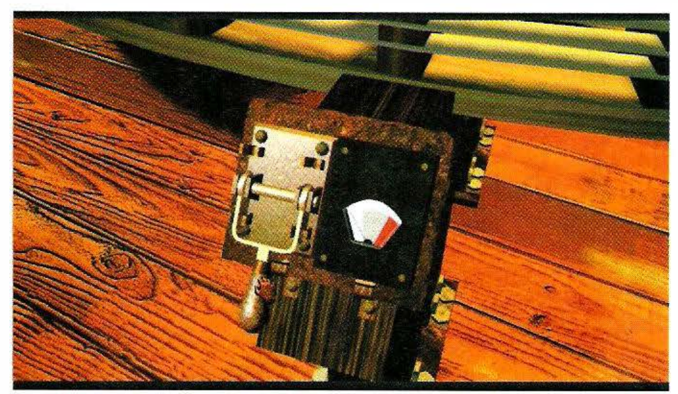
Interplay hat für seinen Interaktiven Film viel Geld investiert. Als Hauptdarsteller (Dr. Frankenstein) wurde Hollywood-Schauspieler Tim Curry engagiert, der bereits in der Rocky Horror Picture Show als Netzstrumpf-Frank N. Furter zu sehen war. Ein Großteil der stehenden Grafiken und Videoclips entsprang allerdings dem Render-Computer. Dafür erwarten den Spieler auch Hi-Res-Animationen, wie er Sie bisher nur aus Myst oder Buried in Time kennt. Die Spielperspektive ist etwas gewöhnungsbedürftig: Wie der Untertitel des Spiels bereits andeutet, verfolgt der Spieler das Geschehen durch die Augen des Monsters. Alles



**In Viktor Frankensteins Laboratorium beginnt Ihr Abenteuer. Wenn Sie sich gut umsehen, finden Sie Hinweise auf die Gefährlichkeit Ihres Schöpfers.**



**Man wartet vergeblich darauf, daß hier ein Goblin um die Ecke springt. Wenn überhaupt mal jemand auftaucht, dann nur Tim Curry als Frankenstein.**



Schalter, Schalter und nochmal Schalter: da ein Inventory fehlt, beschränken sich viele Rätsel auf einfaches Kombinieren oder willkürliches Durchprobieren.



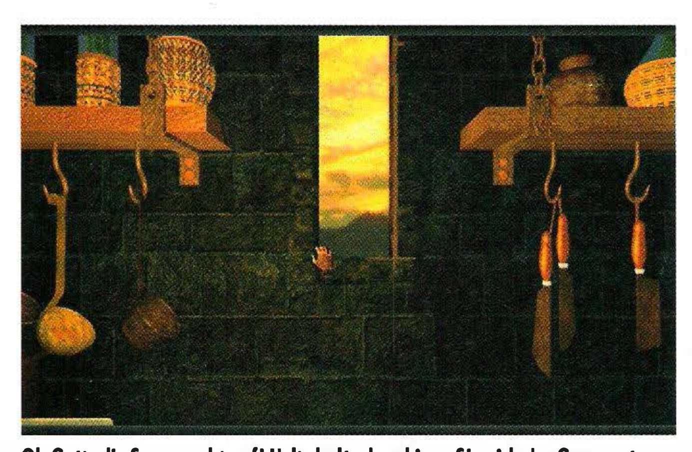
Wenn tatsächlich mal eine Person auftaucht, wird sie als Filmausschnitt in den gerenderten Hintergrund projeziert. Technisch eine sehr gute Leistung.

findet weitestgehend in stehenden Bildern statt, und nur nach handlungbeeinflussenden Aktionen werden Animationen oder Videoclips eingeblendet. Die Zahl der Puzzles kann sich sehen lassen, doch die Art, diese zu lösen, wurde etwas umständlich gehandhabt. Da kein Inventory vorhanden ist, muß der Spieler einen aufgenommenen Gegenstand über mehrere Screens in der Hand herumtragen, bis er ihn schließlich andernorts zur Anwendung bringen kann. Schon fast typisch für Interaktive Windows-Filme sind kleinere Stocker im Spielfluß, beispielsweise, wenn eines der vielen Selbstgespräche des Monsters von der CD geladen wird.

**Thomas Borovskis** ■

## Statement

Ob die Story um Frankensteins Monster nicht doch besser in einem „normalen" VGA-Adventure mit gezeichneten Spielfiguren, Inventory und seitlicher Spielansicht aufgehoben wäre? Die vielen Videoclips und Render-Animationen sind für das Auge zwar ein Genuß, für die Nerven aber weniger zuträglich. Wenn man nicht weiß, wie man weiterkommen soll, hilft einem die zweite Wiederholung einer schönen Animation nämlich auch nicht viel. Für einen Interaktiven Film liegt Frankenstein aber doch relativ nahe am klassischen Adventure. Im direkten Vergleich zum Konkurrenten Phantasmagoria liegt Frankenstein aber um einige Längen hinten: Zu wenig freier Handlungsspielraum und zu wenig Interaktion mit anderen Charakteren.



Oh Gott, die Sonne geht auf! Halt, halt - beruhigen Sie sich. Im Gegensatz zu seinem blutsaugenden Vetter braucht sich Franky nicht vor Licht zu fürchten.



### Specs & Tecs

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 30 MB | General Midi |
| CD 600 MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Keine Multiplayer-Option

### Ranking

Interaktiver Spielfilm

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 80% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 61% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Interplay |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Conquerer: AD 1086

# Britannica

**Von Spielern des Klassikers Defender of the Crown seit zehn Jahren erwartet und von Sierra für Mitte dieses Sommers angekündigt, ist es nun endlich da: Conquerer: AD 1086, die ungewöhnliche Mischung aus Wirtschaftssimulation, Strategie-, Action- und Rollenspiel.**



Über 300 MB an Zwischengrafiken sorgen für Stimmung. Leider sind im eigentlichen Spiel nicht alle Grafiken von dieser Qualität.

Conquerer: AD 1086 macht schon von Beginn an klar, daß es sich um ein ungewöhnliches Spiel handelt. Nach der aufwendigen Introsequenz folgt das für Rollenspiele typische Charakterdesign, wo sich beispielsweise Stärke, Ausdauer, Frömmigkeit oder Edelmut festlegen lassen. Diese Eigenschaften kann man aber fürs erste vergessen, da man als Adliger zuerst die Wirtschaft des britischen Adelshauses auf Vordermann bringen muß. Hier müssen Steuern, Landwirtschaft, Handel etc. in Ordnung gebracht werden. Um sein Volk hinter sich zu bringen, reicht das bißchen Wirtschaften aber längst nicht aus. Auf Ritterturnieren müssen die kämpferischen Fähigkeiten geschult und Geschenke eingeheimst werden, böse Drachen wollen vernichtet und Kirchen und Klöster sollten gebaut werden. Erst wenn die persönlichen Fähigkeiten und Eigenschaften einen bestimmten Level erreicht haben, kann man Soldaten in ausreichender Anzahl rekrutieren, um dem Nachbarn Städte und Felder streitig zu machen.

### Statement



Dieser Mix aus Wirtschaftssimulation, Rollen-, Strategie- und Actionspiel ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Da auf keinem der drei Genres wirklich der Schwerpunkt liegt, kann man für Conquerer: AD 1086 keine generelle Empfehlung geben. Wer aber etwas Neues ausprobieren möchte, der wird mit dem innovativ althergebrachten Conquerer durchaus sehr glücklich werden können.

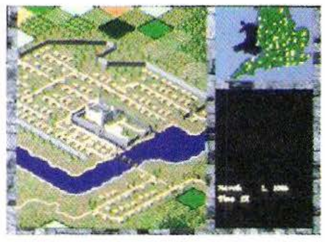
### 3D-Action

Das äußerst komplexe Spiel gliedert sich, wie bereits erwähnt, in mehrere Bereiche, die auch sehr unterschiedliche Grafiken mit sich bringen. Während des strategischen Teils muß man sich mit einer sehr pixeligen Landkarte begnügen, im Wirtschaftssimulationsteil erfreuen häßliche Standbilder das Auge und im Actionteil der Ritterturniere, Drachenkämpfe und Eroberungen zeigt eine flotte 3D-Engine, daß nicht nur Ballerspiele gute Grafiken haben. Auch die mehr als 300 MB Zwischensequenzen sorgen mehr als einmal für eine angenehme Überraschung.

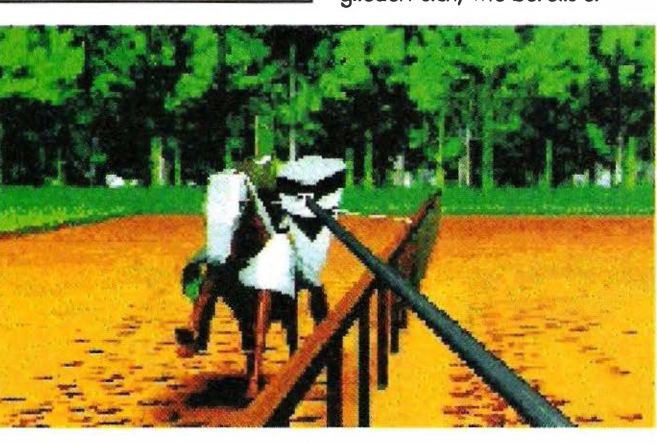
Harald Wagner ■



Auf Ritterturnieren bekommt man neben Ländereien auch mal ein Herz geschenkt.



Die Landkarte dient dem Planen von Landwirtschaft und Eroberungszügen.



Ob beim Lanzenstechen, Drachenkampf oder der Eroberung feindlicher Burgen, die flotte 3D-Grafik versetzt einen mitten in das Geschehen.

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 8 MB | General Midi |
| CD 370 MB | Audio |

**REQUIRED**
386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



### RANKING

Strategiespiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Sound | 65% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 80% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

Mission Critical

# Word Unplugged

**Als Entwickler einiger erstklassiges aber auch ziemlich komplexer Abenteuerspiele hat sich Legend Entertainment weltweit einen guten Namen gemacht. Mit Mission Critical wird diese Tradition jetzt noch einmal fortgesetzt.**



**Über die Comm-Station können Sie mit General Diaz Kontakt aufnehmen.**



**In der medizinischen Station können Sie kleinere Verletzungen kurieren.**

Im Jahre 2134 liegt die UN mit den Nationen der Welt, die sich in einer Allianz verbündet haben, im Krieg. Sie sind der einzige Überlebende eines UN-Angriffs auf das Alliance Raumschiff Lexington. Der Rumpf hat ein Leck, Sauerstoff wird knapp und der Bordcomputer spielt verrückt. Um Zugang zu den meist versperrten Räumen der Lexington zu erlangen, muß ein Weg gefunden werden, den Computer neu zu starten und neue Software zu laden. Nachdem das Schiff langsam aber sicher wieder funktionstüchtig gemacht und das Kommunikationssystem repariert wurde, kann der Kontakt zu der Allianz wieder hergestellt werden. General Frederick Diaz hat ein paar klärende Worte. Zwei Jahre zuvor fing die Allianz eine Nachricht aus dem Sonnensystem Nihal ab, in der eine Serie von Koordinaten übermittelt wurde. Diese Koordinaten gaben die Position des bisher unbekannten Planeten Persephone bekannt, auf dem neue Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse vermutet werden. Zusammen mit dem Wissenschaftsschiff Jericho befand sich die Lexington auf dem Weg nach Persephone, als sie von der UN-Flotte eingeholt und fast zerstört wurde. Der Captain der Lexington mußte kapitulieren und sich selbst und seine Crew der UN übergeben. Der Shuttle, in dem die Besiegten sich auf den Weg in die Gefangenschaft begaben, war jedoch mit einer Nuklearbombe verbunden, die beim Rendezvous mit dem UN-Schiff gezündet wurde und beide Crews komplett ausradierte. Mit einer Ausnahme: Ein einfacher Crew-Man wurde auf der Lexington zurückgelassen, in der Hoffnung, daß dieser die Mission erfolgreich abschließen kann. Um auf dem Planeten landen zu können, muß der Spieler das Wissenschaftsschiff Jericho finden und vor der sicheren Zerstörung durch UN-Truppen verteidigen. Zu diesem Zweck müssen die Angriffssysteme der Lexington repariert werden. Nachdem die Angriffe der UN-Schiffe erfolgreich abgewehrt wurden, muß ein Transportweg zur Jericho gefunden werden, da sich die Landefähre auf de-

## Das Intro



**Die USS Lexington und Jericho auf...**



**...dem Landeanflug auf Persephone.**



**Ein UN-Schiff greift an und fügt der...**



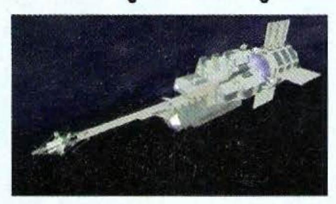
**...Lexington schwere Schäden zu.**



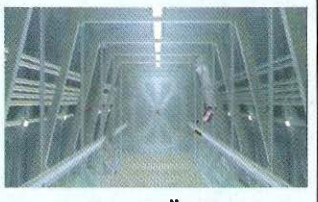
**Der Kapitän kapituliert und flieht!**



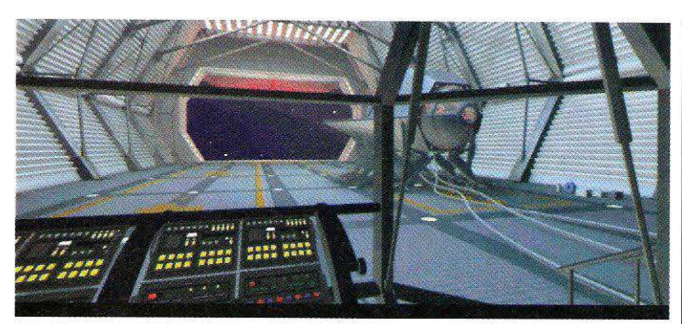
**Das Shuttle war aber manipuliert...**



**...und die Lexington treibt im Weltall.**



**Aber: es gibt einen Überlebenden!**



**Endlich geschafft! Die lästigen UN-Schiffe sind nun zerstört und das Raum-Shuttle bringt Sie schließlich zur USS Jericho zurück.**

ren Decks befindet. Persephone war einst die Heimat einer weit entwickelten Zivilisation, wie die Ruinen einer Stadt eindeutig beweisen. In einem Museum wartet eine unglaubliche Entdeckung. Auf den riesigen Wänden befinden sich Texte und Beschreibungen... in Englisch! Mit Spielen wie Mission Critical könnte es Legend Entertainment durchaus gelingen, sich als Entwickler von Abenteuerspielen ganz vorne zu etablieren. Neben den hervorragenden Filmsequenzen und der in 3D-Studio gerenderten Spielumgebung wird eine packende Story geboten, in die der Spieler förmlich hineingesogen wird. Die Rätsel sind komplex, aber logisch und verlangen gute Kombinationsgabe. Aufgrund der hochauflösenden Grafiken nimmt die Spielumgebung nur etwa zwei Drittel des Bildschirms ein. Im Gegenzug wird dafür eine sehenswerte Qualität geboten. Für all diese Neuerungen und den Multimediaglitter mußten allerdings Einschränkungen gemacht werden. Für die Lösung von Mission Critical werden erfahrene Abenteurer nicht mehr als sechs oder sieben Abende brauchen. Allerdings sechs oder sieben spannende und überaus unterhaltsame Abende!

**Markus Krichel**

## Statement



Abenteuerfans dürfen aufatmen. Nachdem einige Möchtegern-Regisseure in den vergangenen Monaten videografische Hausmannskost ohne sättigende Spieleinlagen servierten, beweisen die Entwickler von Mission Criticial, daß die Kunst des Abenteuerspieldesigns doch nicht ausgestorben ist. Mission Critical reiht sich nahtlos in die Phalanx gelungener Spiele wie Simon the Sorcerer 2 oder The Riddle of Master Lu ein, in denen bewiesen wird, daß erstklassige Spiele nicht unbedingt drittklassige Filme sein müssen.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 1 MB | General Midi |
| CD 430 MB | Audio |

**REQUIRED**
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486er, 8 MB RAM, TripleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

**Adventure**

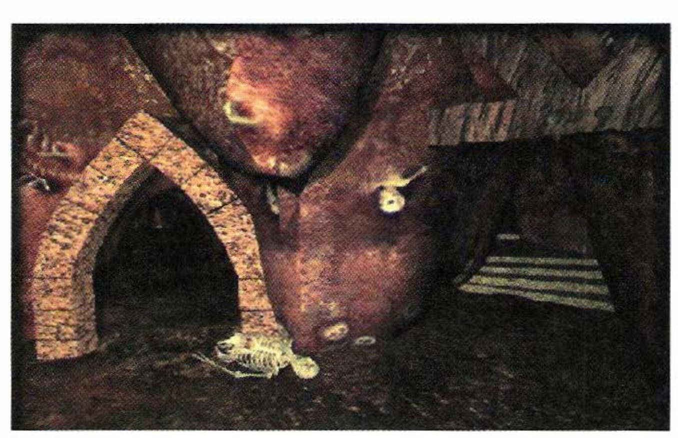
| | |
|---|---|
| Grafik | 89% |
| Sound | 81% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 83% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Legend/Virgin |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

**Literaturversoftungen erfreuen sich im Abenteuergenre zunehmender Beliebtheit. Inscape kombiniert bei The Dark Eye die teilweise recht makabren Stories von Edgar Allan Poe mit traditionellen Stop-Motion-Animationen.**

## The Dark Eye

# Mummenschanz



**Mit Bildern wie diesem soll der Spieler seine eigene Psyche ergründen.**



**Das Haus birgt viele Geheimnisse. Hatten wir das nicht schon mal?**



**Virtual Dali! Surrealistische Szenen wie diese hat The Dark Eye in rauhen Mengen.**

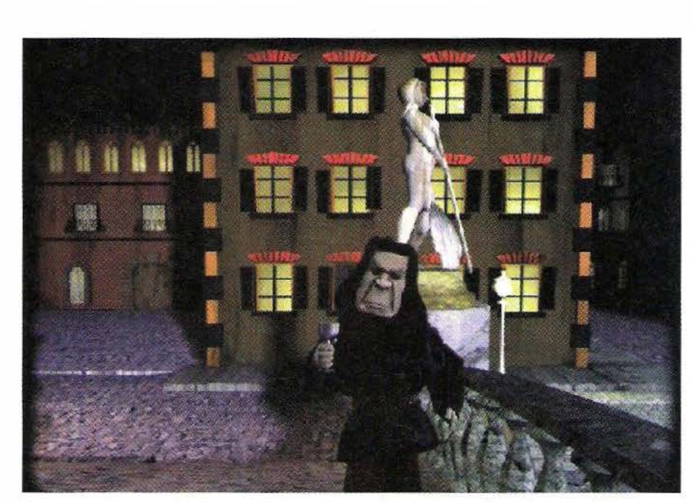
The Dark Eye unterscheidet sich im Stil wesentlich von traditionellen Abenteuerspielen. Anstatt gezeichneter Figuren oder Schauspielern verwendete man Knetfiguren, die in Stop-Motion-Technik animiert wurden. Stop-Motion-Technik wurde durch den amerikanischen Spezialeffektdesigner Ray Harryhausen in den 60er Jahren in Filmen wie „Sindbads siebte Reise" oder „Jason und die Argonauten" populär. Bei diesem Verfahren werden fortschreitende Veränderungen in der Stellung der Figuren in Einzelbildern festgehalten, wodurch sich die Illusion der Bewegung ergibt.
Die Geschichte beginnt ohne eine erklärende Einführung in einem alten, düsteren Haus. Durch Erforschen des Gebäudes und Konversation mit den Bewohnern erhält der Spieler Hinweise darauf, was als nächstes zu tun ist. Zu diesem Zweck kann man sich in die Psyche der Gesprächspartner einklinken und das Erlebte aus deren Sicht nachvollziehen. Nach und nach verschwinden die anderen Charaktere, und der Spieler befindet sich alleine im Haus, das sich nun verändert...
Die Animationen und gerenderten Hintergründe sind absolut sehenswert und gehören mit zum Besten, was bisher auf dem Computer zu sehen war. Aus unerfindlichen Gründen wurden jedoch die Mundbewegungen der Figuren nicht animiert, was bedeutet, daß diese mit geschlossenem Mund reden.
The Dark Eye ist eine Mischung aus The 7th Guest und Myst, gepaart mit einer düsteren Variante der Muppets. Die Musik, die von Thomas Dolby komponiert wurde, schafft eine dichte und düstere Atmosphäre. In der US-Version werden die Texte von Schriftsteller William S. Burroughs (The Naked Lunch) gelesen. Die Knetanimationen stammen von Doug Beswick (Aliens, The Addams Family).
Bei so viel Talent sollte eigentlich nichts schiefgehen. Leider ist das Spiel mit derart vielen semi-psychologischen und pseudo-intellektuellen Hintergründigkeiten durchsetzt, daß der wesentliche Faktor, nämlich der Spielspaß, verlorengeht. Eine gradlinige Umsetzung klassischer Poe-Werke, wie „Der Rabe" oder „Der Untergang des Hauses Usher", wäre sicherlich spannender und spielbarer gewesen.

**Markus Krichel** ■

## Statement



Schade drum. The Dark Eye hätte aufgrund des Originalmaterials das Zeug zu einem echten Renner gehabt.
Leider schlägt der Versuch, die Werke von Edgar Allan Poe als Basis einer neuen Handlung zu verwenden, fehl. Statt dessen liefern die Designer eine unnötig komplizierte Eigeninterpretation, die nur Fans an den Monitor fesseln kann.



**Konversationen mit den Spielcharakteren bringen Sie der Lösung näher.**

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 11 MB | General Midi |
| CD 650 MB | Audio |

**REQUIRED**
486-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

**RECOMMENDED**
486, 8 MB RAM, QuadSpeed

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Interaktiver Film

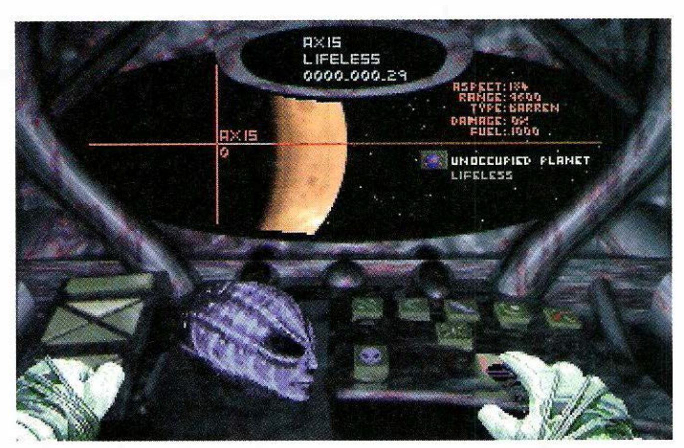
| | |
|---|---|
| Grafik | 86% |
| Sound | 80% |
| Handling | 73% |
| Spielspaß | 63% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Inscape |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | gut |

Millenia: Altered Destinies

# Durch Raum und Zeit

**Mit Hell: A Cyberpunk Thriller und Bureau 13 konnten Take 2 bereits erste Achtungserfolge erzielen. Jetzt möchten sich die Renderexperten aus Amerika so richtig etablieren. Mit Millenia: Altered Destinies scheint ihnen das ohne weiteres zu glücken!**




**Auf unbewohnten Planeten können Sie eine neue Rasse „anpflanzen". Per Beamstrahl schicken Sie den dazu nötigen Samen auf den Planeten, wenige Sekunden später entwickelt sich Leben auf dem Planeten.**

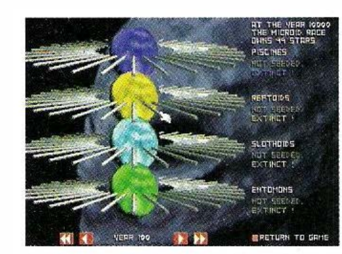
Als Kapitän eines interstellaren Frachters erfahren Sie eines Tages von einem weisen Außerirdischen, daß das Überleben der gesamten Galaxis in Ihren Händen liegt. Die Microiden, ein raffgieriges Volk ohne jede Skrupel, hat sich schon so weit ausgebreitet, daß eine Bekämpfung in dieser Zeit nahezu unmöglich scheint. Deshalb schenkt Ihnen der nette Außerirdische ein Raumschiff, mit dem Sie zusätzlich durch die Zeit reisen können. Sofort fliegen Sie in die Vergangenheit, um die Ausbreitung der Microids im Keim zu ersticken. Um diese Aufgabe zu lösen, benötigen Sie ein wenig Unterstützung, die Sie durch vier verschiedene Rassen bekommen. Sie können mit Hilfe eines Zeitstrahls in ein bestimmtes Jahr springen, um einen bevorstehenden Konflikt zu lösen und - das ist wohl das Wichtigste - die Entwicklung voranzutreiben. Vorrangiges Ziel ist es nämlich, jede der vier Rassen vor der Vernichtung der Microids zu bewahren - und das geht nur, wenn sich alle auf dem gleichen Wissensstand befinden. So können Sie beispielsweise die Entdeckung der Gläserzunft ein wenig vorlegen, um ein paar Jahre früher an ein Teleskop zu kommen... Konflikte werden bei Millenia per Kommunikation mit einem Gesandten beiseitegelegt. Wenn zum Beispiel Ihr Berater über eine drohende Revolution berichtet, so müssen Sie entscheiden, ob Sie nun die Aufständischen oder die Könige um die Ecke bringen. An der grafischen Umsetzung hapert es leider ein wenig. Millenia sieht nicht besonders spektakulär aus, und vor allem die Raumkämpfe machen keinen besonders guten Eindruck.

Oliver Menne ■

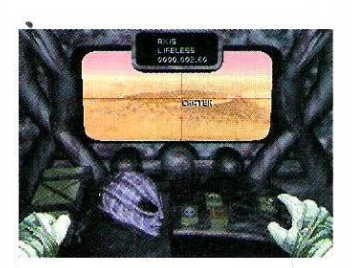
## Statement



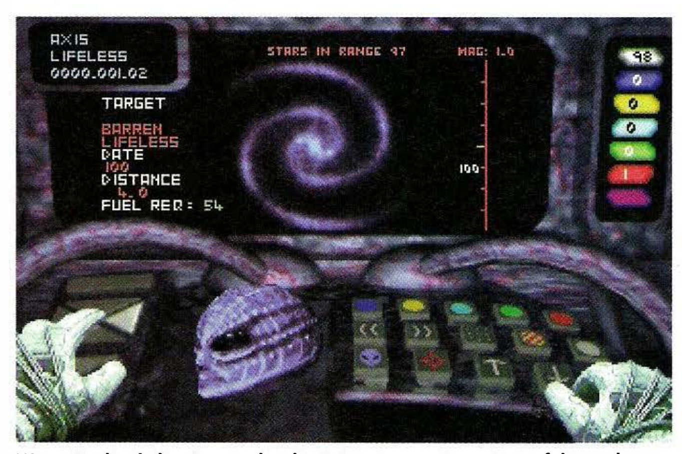
Die Idee hinter Millenia kann schon einige Zeit an den Monitor fesseln. Es macht unglaublichen Spaß, durch die Zeit zu reisen und Entwicklungen hin- und herzuschieben, um zu sehen, wie sich ein Volk anschließend weiterentwickelt. Leider stören die ab und zu auftauchenden Raumkämpfe und die nicht besonders gelungene Präsentation ein wenig, sonst wäre eine Bestnote fällig gewesen!



**Auf dem Zeitstrahl wenig los. Sie müssen zuerst in die Zukunft reisen.**



**Das Menü erinnert ein wenig an Commander Blood!**




**Wenn Sie durch den Raum oder die Zeit reisen, müssen Sie auf die noch vorhandenen Energiereserven achten, um nicht Schiffbruch zu erleiden.**



### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA ● |
| Tastatur ● | AdLib |
| Maus ● | SoundBlaster ● |
| Joystick | Roland ● |
| HD 6 MB | General Midi ● |
| CD 30 MB | Audio |

**REQUIRED**
386er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



### RANKING

**Strategiespiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 69% |
| Sound | 75% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 78% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Gametek |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

## Command Aces of the Deep

# Energie!

**Als Aces of the Deep vor knapp einem Jahr auf den Markt kam, war es eine der wenigen guten U-Boot-Simulationen. Seitdem hat sich die Lage nicht entscheidend verbessert, U-Boote werden von den Simulationsspezialisten nach wie vor stiefmütterlich behandelt.**

Nun erscheint mit Command Aces of the Deep nicht etwa eine Fortsetzung oder ein Update, es handelt sich lediglich um eine Windows 95-Konvertierung. Die Steuerung des U-Bootes ist wie bisher sehr einfach: Über diverse Buttons bewegt man sich im Boot, wo man mit einfachen Mausklicks die Navigation, den Funkverkehr, Torpedoangriffe und vieles weitere steuern kann. Das von IBM programmierte Spracheingabesystem Voicetype wurde lizenziert, an den geringen Sprachumfang angepaßt und in das Spiel integriert. Nun kann man, 12 MB RAM, und Mikrofon vorausgesetzt, den Besatzungsmitgliedern per Stimme Befehle erteilen. Maus oder Tastatur werden nur noch zur Bewegung des Periskops verwendet, für alle anderen Befehle kann jetzt das Mikrofon herhalten. Obwohl die Spieloberfläche und auch die Sprachausgabe in deutsch vorliegen, funktioniert die Spracheingabe leider nur in Englisch. Die dabei erzielten Resultate sind erstaunlich: ca. 80 bis 90 Prozent aller Eingaben wie etwa „SET SPEED TO ONE-ZERO KNOTS" werden vom Programm auf Anhieb verstanden.

Harald Wagner ■



**Obwohl es sich ziemlich albern anhört (und auch so aussieht), macht die englischsprachige Klartextsteuerung eines U-Boates großen Spaß.**



**Mit der SVGA-Darstellung hat Aces of the Deep eine herausragende Detailschärfe erhalten. Das Fenster läßt sich jeder Auflösung anpassen.**

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 7 MB | General Midi |
| CD 380 MB | Audio |

**REQUIRED**
486, 8 MB RAM, Windows 95
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium, 12 MB RAM, Win95, DoubleSpeed-CD-ROM, Mikro

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

### RANKING

**Simulation**

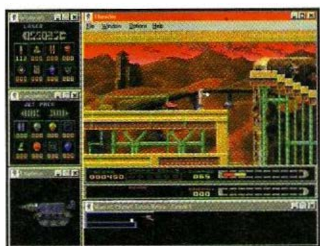
| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 60% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 85% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Thexder

# Comeback

**Ich war eine Blechdose: Die wandlungsfähige Kampfmaschine Thexder feiert ihre Wiedergeburt auf Windows 95-Systemen.**







**Auf den Level-Ebenen sind jede Menge Energie-Schmankerl verborgen (ganz oben). Der Bildausschnitt scrollt in alle Richtungen, sobald sich Thexder in Bewegung setzt (oben).**

Obwohl das Original aus dem Jahre 1989 kaum Sound und nur magere CGA- bzw. EGA-Grafik zu bieten hatte, wurde das Actionspiel zum Triumphzug für zwei japanische Sierra-Programmierer, die auch das bekanntere Silpheed entwickelt haben. Der THX-DR 122 kann sich auf Knopfdruck in einen Düsenjet verwandeln und so z. B. schmale Schächte durchfliegen. Mit Laserkanonen und Bomben atomisiert er gerenderte Mini-Sprites, die überwiegend aus demselben Holz (sprich: Blech) geschnitzt sind. Will man den Ausgang aus den mörderischen Labyrinthen (10 Welten à 5 Levels) finden, muß man sich permanent um frische Energie bemühen, die bei Feuergefechten in größeren Mengen verpulvert wird. Statt einem 16 MHz-286er und 640 KB Hauptspeicher für das Ur-Thexder braucht man heutzutage mindestens eine 486-CPU und 4 MB RAM. Dafür bekommt man ein turbulentes Shoot 'em Up mit hübschem Parallax-Scrolling und holprigen Animationen; als Bonus ist ein komfortabler Level-Editor inbegriffen.

Petra Maueröder ■





### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 0,1 MB | General Midi |
| CD 321 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 4 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Netzwerk-/Modem-Option
in Vorbereitung

### RANKING

**Arcade-Action**

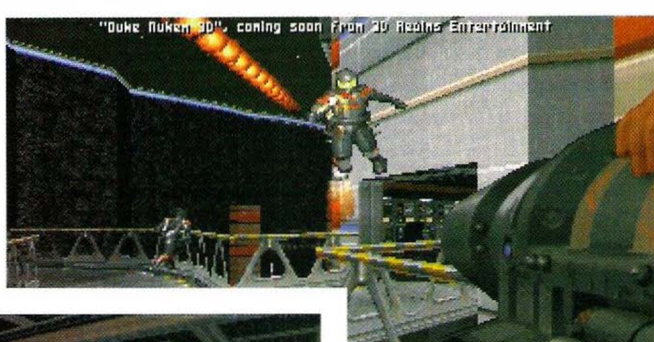
| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 60% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 54% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 90,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

## Neues von Apogee

# Quo Vadis?

**Auf zu neuen Horizonten, aber dennoch weiter in bewährter Tradition. Apogee bringt auch in Zukunft ausgezeichnete Produkte zu günstigen Preisen.**



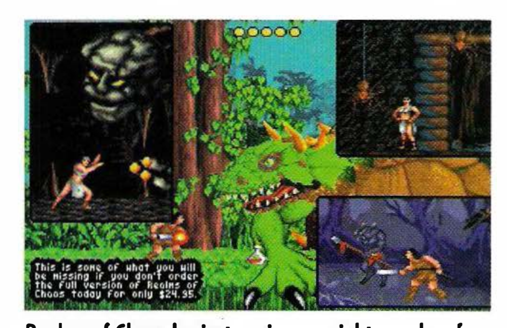
**Im Westen nicht viel Neues - schnelle 3D-Action in toller Qualität.**

**Waffen, Monster und texturierte Wände wechseln mit Comicsequenzen.**

In diesem Sinne sollen noch vor Weihnachten einige Neuheiten zumindest als Sharewareversion auf den Markt kommen. Mit Stargunner und Ravanger stehen zwei außergewöhnliche Ballerspiele ins Haus, die nun neben dem geliebten Actionteil auch professionellste Comicsequenzen enthalten. Die Liste der dazu angekündigten Optionen und der Detailreichtum läßt jedoch befürchten, daß auch dieses Produkt, ähnlich EPICs Tyrian, zu überladen ist, um flüssig vor dem Joystick zu tänzeln. Ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung steht ein Programm namens Xenophage, das versucht, One must Fall paroli zu bieten. Der Untertitel „Alien Bloodsport" verspricht ein skurriles und nicht ganz gewaltfreies Kampfspiel.
Noch interessanter sind, bei allem Respekt vor den Gegnern des Genres, die Ankündigungen von 3D Realms, den Machern des Hittitels Terminal Velocity. Hier liegt der Schwerpunkt auf überschneller 3D-Grafik. Erste Screenshots vermitteln einen ausgezeichneten Eindruck. „Duke Nukem 3D", die Fortsetzung des vor vier Jahren als Jump & Run begonnenen Publikumslieblings, wurde vor allem bei der Grafik, den Details und der Geschwindigkeit gegenüber anderen Vertretern dieses Genres erheblich verbessert. Leicht kann es vorkommen, daß man plötzlich vor einem Spiegel steht und den Adrenalinstoß nur durch eine unkontrollierte Salve in die Reflektionswand zu verdauen vermag. Unfaire Waffen wie Laserminen oder Schrumpf-Fallen erhöhen den Spaß im Multiplayermodus, kann man jetzt doch einige Gegner nach dem Einschrumpfen „dem Erdboden gleichmachen".
Obwohl die Veröffentlichung aller Programme noch Ende dieses Jahres oder in den ersten drei Monaten 1996 angekündigt ist, glauben wir aus Erfahrung sagen zu können, daß bis Anfang April keiner der neuen Titel im Regal zu finden sein wird. Selbstverständlich werden wir Sie auf dem laufenden halten und erhältliche Sharewareversionen sofort ankündigen!

## Realms of Chaos

# Pausensnack




**Realms of Chaos basiert - wie man sieht - noch auf der alten Jump & Run-Engine von Apogee**



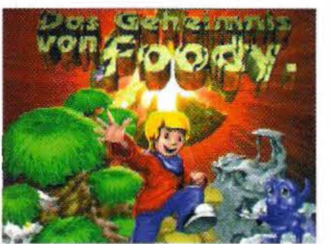

**Im Dschungel gilt es, sich gegen wildes Getier zu wehren. Das Spiel wird bestimmt kein Kassenschlager.**

Um die Wartezeit auf Apogees Neuheiten zu verkürzen, hat man vorsichtshalber ein kleines Jump & Run auf alter Enginebasis freigegeben. Realms of Chaos ist daher auch nicht im Sinne eines Kassenschlagers konzipiert, sondern eher als Ergänzung zu den klassischen Apogee Jump & Runs gedacht. In bekannter Form stehen Sie als Einzelkämpfer verlassen im Level und haben sich im dichten Dschungel gegen Spinnen, Vögel und Halbmenschen zu wehren. Ob nun taktisch ducken, überlegt springen oder mit dem Schwert den Gegner zu rupfen, oberstes Ziel bleibt das Überleben. Dazu finden sich vereinzelt Lebenselixiertropfen, die einen geschwächten Körper wieder aufbauen. Grafisch gesehen unterscheidet sich Realms of Chaos nicht von Produkten wie Vinyl Goddess oder Cold Dreams, die allesamt gleichartig gut die VGA-Karten strapazieren. Niemand redet heute noch von weichem Scrolling, angemessenen Soundeffekten oder ähnlichem - das gehört zum Standard.



## Das Geheimnis von Foddy

# Vollwert-kost!




Zur Belohnung bekommt Daniel keine Schokoriegel, sondern Vollkornbrot und Müsli. Alles streng nach Empfehlung der Nährtabelle (unten).



Das Geheimnis von Foody überzeugt durch hervorragendes Scrolling und tolle, kleine Effekte. Ein echtes Highlight in diesem Genre (links).

Das Institut Danone für Ernährung e.V. kommt mit einer ganz neuen Spielekategorie auf den Markt. Kein Werbespiel, das unterschwellig zum Kauf eines Produktes animiert, sondern eine Umsetzung des knochentrockenen Themas „Ernährungswissenschaft & -erziehung" in Form eines Spiels, das die Zielgruppe, Kinder zwischen 6 und 16, auch wirklich anspricht. Um dabei jedoch nicht belanglose und halbwahre Informationen zu verbreiten, haben sich mit der Ausarbeitung der Inhalte Wissenschaftler der Ernährung und Pädagogik der Universität Gießen beschäftigt. Als Bestätigung erhielt man die Anerkennung unabhängiger Sachverständiger - was den Spieler ... eigentlich gar nicht interessiert! Wichtig ist ein tolles Programm. Wenn sich Daniel, der Held im Urwald bei prasselndem Regen und dumpfem Donnergrollen aufmacht, Bäume zu erklimmen, an Lianen zu schwingen, auf Schildkröten zu springen und auf Vögeln zu fliegen, kommt so richtig Stimmung auf. Sehr gut gelungen ist die plastische Tiefenwirkung mit dem auf verschiedenen Ebenen scrollenden Hintergrund. Nicht langweilig monoton, sondern erfrischend spritzig ist auch das Design der Levels und der enthaltenen Figuren ausgefallen. Sammeln Sie zur Stärkung umherliegende Mahlzeiten, doch nicht jede Kalorienbombe hilft dem Körper! Die Vollversion, die man für 49 Mark erhält, bietet sechs weitere Level. Unabhängig vom Alter ist dieses Jump & Run hervorragend, für Kinder bis 16 Jahren das Programm schlechthin!

**SHAREWARE**

Maus | SoundBlaster
Tastatur | Joystick
4 MB RAM | 386 er

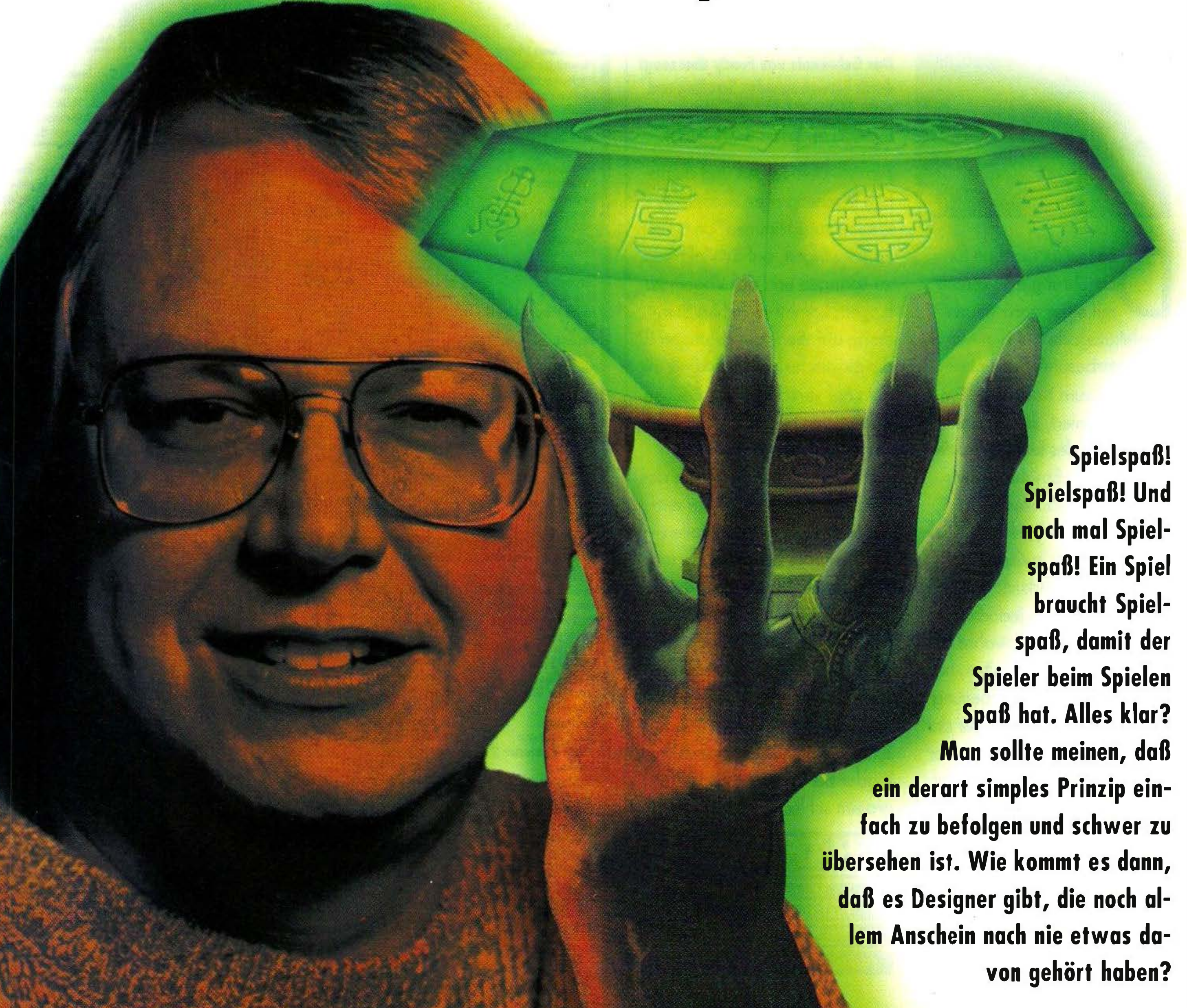
**PREIS d. Vollversion ca. DM 49,-**

Keine Frage: Mit grafischem Glitter lassen sich ein paar Spiele verkaufen. Jeder gibt gerne mal mit seiner fetzigen CPU, Full Motion Video und Wavetable-Soundkarte an. Also kauft man sich ein extravagantes Vorzeigeprodukt, zeigt es seinen Freunden und diskutiert anschließend, bei einer Partie Schach, über das Internet. Man spielt Schach, weil es komplex ist und eine Herausforderung darstellt. Abenteuerspiele waren früher mal so. Hin und wieder findet man auch heute noch eins, das so kunstvoll vertrackt und spannend ist, wie eines der frühen Infocom-Spiele. Allerdings nicht allzu viele. Was ist passiert? Spiele sind endlich gesellschaftsfähig geworden, und genau hier liegt das Problem. Ich habe gehört, daß von einem bestimmten Abenteuerspiel weltweit 2 Millionen Kopien verkauft wurden. Ich habe auch gehört, daß nur 15% der Käufer das Ding zu Ende gespielt haben. Welche dieser beiden Statistiken sollte uns mehr zu denken geben?

In einem verzweifelten Versuch, den sogenannten "Massenmarkt" zu erobern, sehen wir immer mehr "interaktive Spielfilme", wobei beide Begriffe ihrer Bedeutung nicht gerade allzu nahe kommen. Interaktiv? Kaum! Film? Auch nicht!

Gastartikel: Lee Sheldon

# Der Spielspaß zählt, oder?



**Spielspaß! Spielspaß! Und noch mal Spielspaß! Ein Spiel braucht Spielspaß, damit der Spieler beim Spielen Spaß hat. Alles klar? Man sollte meinen, daß ein derart simples Prinzip einfach zu befolgen und schwer zu übersehen ist. Wie kommt es dann, daß es Designer gibt, die noch allem Anschein nach nie etwas davon gehört haben?**

## Massenmarkt für Spiele

Vielleicht, allerdings würden sie an der Kinokasse erbärmlich floppen. In Hollywood begrüßt man den neuen Trend. Kein Wunder, denn nirgendwo gibt es mehr arbeitslose und unfähige „Künstler". Plötzlich redet jeder Autor oder Regisseur, den weder Film noch Fernsehen ernst nimmt, über Computerspiele. Warum brechen die Spieler ob dieser Tatsache dann nicht in schallendes Jubelgeschrei aus?

**„Charaktere müssen geschaffen werden, mit denen der Spieler seine Zeit verbringen will, egal wie komplex die Rätsel auch sein mögen."**

Der zweite Trend geht in Richtung Vereinfachung. Der Durchschnittskonsument kann kaum einen Videorecorder programmieren, also kann man nicht erwarten, daß komplizierte Rätsel gelöst werden. Und Spielehersteller, die einst für die Qualität ihrer Abenteuerspiele gepriesen wurden, drehen ihren treuen Altkunden den Rücken zu. Unter einem guten Rätsel verstehe ich nicht nur ein Mechanik- oder Logikpuzzle, sondern auch solche, die auf Charakter und Konflikt basieren. Allerdings bevorzuge ich mechanische Manipulation, solange ein solches Rätsel sinnvoll in die Handlung integriert und nicht mit einem Heftpflaster angeklatscht wird. In jeder guten Story sollten sich Puzzles nahtlos einfügen; wie eine Art dramatische Hürde, die das weitere Feld freigibt. Der Spieler wird quasi gezwungen, sich eingehender mit der Materie zu befassen, sei diese mechanischer oder humanistischer Natur. Auf dieser Grundidee basieren die Geschichten, die sich unsere Vorfahren am Lagerfeuer erzählten und die im Laufe der Jahrhunderte nichts von ihrer Popularität eingebüßt haben. Die neuen Trends in Richtung interaktiver Film und Vereinfachung traditioneller Abenteuerspiele manifestieren sich in der Tat in Form höherer Verkaufszahlen.

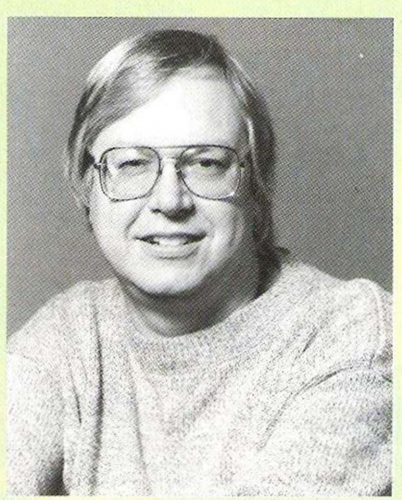
## Langfristige Planung

Also, so argumentiert man, funktioniert die neue Philosophie doch prächtig. Das ist natürlich Blödsinn! Die Fähigkeit vorauszudenken und einen soliden, stabilen Markt aufzubauen, wird durch den Zwang, die geplanten Verkaufszahlen für das nächste Quartal erreichen zu müssen, stark beeinträchtigt. Wir wissen ja alle, daß Großunternehmen wahre Bastionen der Logik sind!

Wie soll ein Spiel sich in der Zukunft positiv abheben, wenn alle Produkte über hübsche Bildchen und lebensechte CD-Qualität (noch so ein schwachsinniger Modebegriff. ALLES was sich auf einer CD befindet, ist zwangsläufig CD-Qualität!) verfügen? Mit einer Handlung und einer Gestaltung, die sich von den anderen identisch scheinenden Spielen unterscheidet. Wer dann immer noch interaktive Filme produzieren will, muß zwangsweise mit dem konkurrieren, was dem Konsumenten im Kino, oder zumindest im Fernsehen, geboten wird. Wegen der begrenzten Budgets, der limitierten Auflösung, der schlechteren Qualität usw. ist das völlig unmöglich.

**„Und Spielehersteller, die einst für die Qualität ihrer Abenteuerspiele gepriesen wurden, drehen ihren treuen Altkunden den Rücken zu."**

## Biographie



Lee Sheldon ist der Co-Designer des Adventures The Riddle of Master Lu, das sich in unserer ewigen Bestenliste auf Platz 3 befindet und seit seiner US-Veröffentlichung für einigen Wirbel gesorgt hat. Viele halten The Riddle of Master Lu für ein Spiel, das mit Klassikern wie Indiana Joney and the Fate of Atlantis in direkte Konkurrenz treten kann - doch das kann schließlich nur die Zeit zeigen. Lee hat die Seele eines leidenschaftlichen PC Gamers im Körper eines Hollywood-Screenwriters. In einer Zeit, in der Spieldesigner verzweifelt versuchen, sich in der Filmbranche zu etablieren, unternahm Lee den umgekehrten Schritt. Der erfolgreiche TV-Autor (u. a. Star Trek: The Next Generation und Charlies Angels) kehrte Hollywood den Rücken, um sich seiner wahren Leidenschaft zu widmen: dem Spieldesign. In Anbetracht des meisterlichen Debüts The Riddle of Master Lu können wir nur hoffen, daß Lee Sheldon uns noch viele Spiele dieses Kalibers beschert.

## Was bleibt also?

Um den verwöhnten Massenmarkt, der sich im Handumdrehen an die glitzernden High-Technologien gewöhnt hat und mehr verlangen wird, zu echten Spielern zu konvertieren, muß ein Computerspiel echte Unterhaltung bieten! Das ist das Schlüsselwort: UNTERHALTUNG! Das Abenteuerspiel muß unterhaltsamer seine als seine Konkurrenten. Damit sind nicht nur die Konkurrenten in der Computer Entertainment Industrie gemeint, sondern in allen Formen der Unterhaltung. Charaktere müssen geschaffen werden, mit denen der Spieler seine Zeit verbringen will, egal wie komplex die Rätsel auch sein mögen.

**„In jeder guten Story sollten sich Puzzles nahtlos einfügen; wie eine Art dramatische Hürde, die das weitere Feld freigibt"**

Und schließlich braucht es noch das allerwichtigste Element, das zur Zeit im Multimediarummel und der kurzsichtigen Profitplanung untergeht: Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß! Ist das zuviel verlangt?

**Lee Sheldon**
**Autor, Regisseur, Co-Designer**
**The Riddle of Master Lu.**
**The Siberian Conflict**



**Ein gehaltvoller Spiele-Jahrgang neigt sich dem Ende entgegen - für die Redaktion ein willkommener Anlaß, um die diesjährige Saison mit einem Streifzug durch die vergangenen Ausgaben abzuschließen.**

## Der PC Games Jahresrückblick

# Rücksp

Alle Jahre wieder ziehen sich die Redakteure der PC Games zu einer außerordentlichen Sitzung zurück, die sich traditionell bis in die späten Abendstunden hinzieht. Der Grund: Unter der Aufbietung sämtlicher rhetorischer Finessen wird ausdiskutiert, welchem Programm die Auszeichnung „Spiel des Jahres" verliehen werden soll, wobei nur die getesteten Spiele der Ausgaben 10/94 bis 10/95 in Frage kommen. Auf Platz 1 landete ein Spiel, das wie kein zweites die Computerspiel-Industrie im Jahr 1995 beeinflußt hat. Die Rede ist von Wing Commander 3, das nicht nur mit einer Spielspaß-Wertung von 96 % in die Annalen der PC Games eingegangen ist, sondern dessen außerordentliche Qualität in den Bereichen Gameplay, Grafik und Sound sich auch in den Verkaufszahlen niedergeschlagen hat. Daneben standen zwei gleichwertige Nominierungen zur Debatte. Beide Preisträger kommen aus dem 3D-Action-Genre. Eine der Silber-Trophäen geht an den deutschen LucasArts-Distributor Softgold, die andere verdiente sich Interplay für das in jeder Hinsicht innovative „Schleudertrauma" Descent.

**Wolfram von Eichborn von der deutschen Electronic Arts-Niederlassung nimmt die Auszeichnung für Wing Commander 3 von Christian Geltenpoth entgegen.**

### 1/95 PC Games




Zum ersten Mal ist die PC Games wahlweise mit Cover-Disk oder -CD-ROM erhältlich. Die Action-Adventures Ecstatica von Andrew Spencer und Adelines Little Big Adventure bestechen mit exzellenter Spielbarkeit, vielen Gags und revolutionären Grafiksystemen. NovaLogics Panzer-Simulation Armored Fist und Under a Killing Moon werden den Erwartungen technisch nicht gerecht, ganz im Gegensatz zum High End-Überflieger Dawn Patrol. Mit dem Render-Wunderwerk Creature Shock definiert Virgin das Action-Genre neu. Sierra verzaubert mit dem siebten Teil der King's Quest-Serie (SVGA-Grafik in Disney-Qualität), der Roboter-Metzelei EarthSiege und der U-Boot-Simulation Aces of the Deep.



### 2/95 PC Games




Standing Ovations für Chris Roberts und Wing Commander 3 - Heart of the Tiger: Drei Jahre nach dem revolutionären Vorgänger liefert Origin den neuen „Shooting Star" auf vier CD-ROMs aus. Unter anderem in den Videosequenzen zu sehen: Mark Hamill als Colonel Blair und Tom „Maniac" Wilson. Mit Top-Grafik und exquisiter Spielbarkeit kann auch Interplays Cyberia aufwarten. Die Mega Drive-Umsetzung Aladdin schlägt in Sachen Level-Design den König der Löwen (ebenfalls eine Virgin-/Disney-Co-Produktion) um Längen. Weitere Spitzentitel sind All New World of Lemmings, Warcraft 2 und Panzer General. U. S. Navy Fighters und der ran-Trainer müssen sich herbe Kritik gefallen lassen.

### 3/95 PC Games




Die CES in Las Vegas macht u. a. neugierig auf Lands of Lore 2, SimTower und Phantasmagoria. Unter den Testkandidaten setzt sich Interplays Descent klar gegen Alone in the Dark 3 wegen seiner neuartigen Grafik-Engine und dem ungewohnten 3D-Feeling durch. Unkonventionelles in Sachen Adventure liefert Gametek mit dem „Cyberpunk Thriller" Hell ab. Origin verläßt sich bei der Flugsimulation Wings of Glory auf Bewährtes und bekommt dafür wertungsmäßig die Quittung. Im Rahmen der Hardware-Rubrik geben wir einen Überblick über MPEG-Karten und nehmen Multimedia-Upgrade-Kits unter die Lupe.

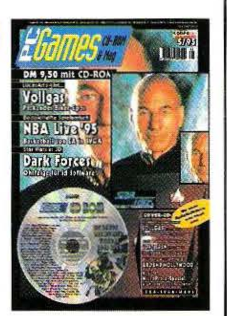



## 4/95 PC Games




Gespannt darf man auf Das Amt, Flight Unlimited, The Elder Scrolls: Daggerfall und X-COM sein - diesen Eindruck hinterlassen jedenfalls die Beta-Versionen, die im Preview-Teil vorgestellt werden. Getestet wurden u. a. der inoffizielle vierte Teil der Goblins-Reihe (Woodruff and the Schnibble of Azimuth), das netzwerktaugliche Virgin-Rennspiel Super Karts und Discworld, das auf den gleichnamigen Romanen von Fantasy-Autor Terry Pratchett basiert. Codemasters hat die zu diesem Zeitpunkt beste Flipper-Simulation (Psycho Pinball) im Sortiment. Das Hardware-Special liefert konkrete Kaufempfehlungen und viele Tips & Tricks rund um die DFÜ; Themen sind u. a. CompuServe, Datex-J und das trendige Internet.

## 5/95 PC Games

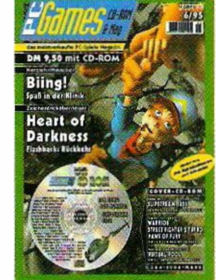



LucasArts rückt endlich erste Informationen über das neue Adventure Vollgas heraus. Vom gleichen Hersteller stammt auch das Spiel des Monats, zu dem die Redaktion ein mittlerweile indiziertes 3D-Actionspiel aufgrund des starken Gameplays und der unschlagbaren STAR WARS-Atmosphäre wählte. Ganze 22 % kassierte Hugo (das Spiel zur gleichnamigen Gameshow), das unerklärlicherweise noch immer auf Platz 1 der Verkaufs-Charts zu finden ist. Zum bis dato besten Sportspiel ernennen wir NBA Live 95 von den EA Sports-Routiniers. Hohe Wertungen verdienten sich auch die Wirtschaftssimulation Das Amt, Origins Action-Adventure Bioforge und X-COM: Terror from the Deep (Nachfolger zu UFO: Enemy Unknown).

## 6/95 PC Games

Beim alljährlichen „Frühjahrsputz" sichten wir die Neuheiten der ECTS Spring 95, wo potentielle Hits wie Magic Carpet 2, 3D Lemmings, Space Quest 6 und Dungeon Keeper vorgestellt wer-

den. In einem 5-seitigen Preview blicken wir hinter die Kulissen des Virgin-Jump & Runs Heart of Darkness, das die Messebesucher mit phantastischen SVGA-Animationen schlichtweg überwältigte. Blue Byte setzt mit Die total verrückte Rallye verstaubte Brettspiel-Ideen in einem familienfreundlichen Windows-Spiel um. Elite 3, Flamingo Tours, Lost Signals und Flight of the Amazon Queen fallen mit Pauken und Trompeten bei unseren Testern durch. Überraschend stark: Die deutsche Krankenhaus-Simulation Biing bietet mehr als pikante Grafiken.




## 7/95 PC Games




Im Mittelpunkt steht die Spiele-Branche der USA: Der Messe-Streifzug durch die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) in Los Angeles enthüllt vorab die Knaller der kommenden Monate. Parallel dazu berichten wir von der Computer Game Developers Conference und besuchen kleine, aber ungemein innovative Hersteller wie Mission Studios (Jet Fighter III), Apogee und CapStone. Neue Maßstäbe werden in fast allen Genres gesetzt: Strategie (Jagged Alliance), Sport (Action Soccer, Virtual Pool), Simulationen (Flight Unlimited), Adventures (Vollgas, Prisoner of Ice, Star Trek: A Final Unity) und Wirtschaftssimulationen (Hattrick!). Enttäuschung des Monats: Der Maxis-„Hochstapler" SimTower.

## 8/95 PC Games




US-Korrespondent Markus Krichel war mal wieder vor allen anderen da: Exklusiv für diese Ausgabe recherchierte er direkt am Set von Wing Commander IV, lieferte beeindruckende Bilder und fachsimpelte mit Regisseur Chris Roberts. Auch Dave Taylor von id Software ließ sich einige Top Secret-Informationen entlocken und wetterte gegen die indizierungswütige BPjS. Der Magic Carpet-Spin-Off Hi-Octane, der Strategie-Hammer Across the Rhine, Micro Machines 2 und das Kampfsport-Ereignis FX Fighter finden das Gefallen der Redaktion, ganz im Gegensatz zum deprimierend unausgereiften A IV Network$ von Infogrames und dem Pirates!-Clone High Seas Trader.

## 9/95 PC Games




In der Redaktion macht der Dune 2-Nachfolger Command & Conquer (einstimmig zum Spiel des Monats erkoren) die Nacht zum Tag: Der Echtzeit-Hit taucht zwar erst zwei Monate später in den Händler-Regalen auf, schafft aber auf Anhieb den Sprung auf Platz 1 in den Charts. Simon the Sorcerer 2 erfüllt die hohen Erwartungen und weckt unsere Sympathien vor allem durch die unübertroffen witzige deutsche Sprachausgabe. Sierra poliert sein Image durch Hausmeister Roger Wilco (Space Quest 6) auf. Dungeon Master 2, 3D Lemmings und CivNet gehören zu den Lichtblicken dieses Monats. Die Previews geben einen Ausblick auf FIFA Soccer 96, NHL Hockey 96, Formula One Grand Prix 2 und Ascendancy.

## 10/95 PC Games




Die ersten offiziellen Screenshots von Rebel Assault 2 und The Dig lassen die STAR WARS-Jünger und Adventure-Freaks ehrfürchtig innehalten. Das neue Label The Logic Factory (ein bunter Haufen ehemaliger Origin-Prominenter) liefert mit Ascendancy ein überzeugendes Debüt ab: Der futuristische Mix aus Outpost, Elite, Star Control und Civilization wird zum Spiel des Monats erklärt. Endlich im Handel: MechWarrior 2 (langerwartetes Roboter-Gemetzel), Apache Longbow (HiRes-Kampfhubschrauber-Simulation von Bill Stealeys neuer Firma Interactive Magic), Fade to Black (3D-Action-Nachfolger von Another World und Flashback) und Schatten des Imperators (Battle Isle 3 unter Windows).

## 11/95 PC Games




Bullfrogs Magic Carpet 2 stellt dank SVGA-Grafik und neuer Missions-Struktur alle anderen Neuerscheinungen in den Schatten. Phantasmagoria, Robert Williams' richtungsweisendes Grusel-Adventure auf sieben CD-ROMs, löst Diskussionen wegen der Splatter-Szenen aus. Das EA-Rennspiel The Need for Need und das Windows 95-Jump & Run Pitfall sind die Attraktionen im Review-Teil. In den Dungeons des Edel-Rollenspiels Stonekeep sind erste Streifzüge möglich. Als Messe-Highlight der Londoner ECTS entpuppt sich Z von den Bitmap Brothers. In einem ausführlichen Special stellen wir außerdem die „Szene Deutschland" vor: Attic, Ascon, Software 2000, Starbyte und andere Labels gewähren Einblicke in laufende Projekte.

## 12/95 PC Games




Interplay (Descent 2) und Blizzard Entertainment (Warcraft 2) werden von unseren rasenden Reportern heimgesucht. Wing Commander 4 und Quake nehmen konkrete Formen an und sind ebenso wie Destruction Derby und Dungeon Keeper Themen im Preview-Bereich. Die vorweihnachtliche Spiele-Flut hat Konsequenzen: Mit The Riddle of Master Lu, Capitalism, Caesar 2, Crusader, Chewy, PGA Tour Golf 96, Steel Panthers und NHL Hockey 96 jagt ein Top-Titel den nächsten. Unter den zahllosen Neuerscheinungen gibt es auch viel Mittelmäßiges: Wegen spielerischer Mängel konnten sich u. a. SimIsle, Albion, Battle Beast und Dime City nicht im Spitzenfeld plazieren.

Windows 95

# Geordnetes Chaos

**Das unergründliche Chaos der Windows-Verzeichnishierarchie hat oberflächlich betrachtet mit der neuen Windowsversion ein weiteres Mal zugenommen. Im Hauptverzeichnis tummeln sich nun der Ordner „Programme", in den sich ordentliche Win95-Programme installieren sollten, und der Ordner „Eigene Dateien" (angelegt vom neuen MS Office), in den ordentliche Win95-Besitzer ihre Dokumente ablegen sollten.**

Während der User selbst für seine Dateien verantwortlich ist, sollte man von einem speziell für die neue Windows-Version entwickelten Programm durchaus erwarten können, daß es sich an die von Microsoft vorgegebenen Konventionen hält. Trotzdem installieren sich Programme wie PowerToys von Microsoft oder der Netscape Navigator in die englischen Pendants: „Programs" statt „Programme", „StartUp" statt „Autostart" etc., selbst Windows-Programme wie NOTEPAD.EXE oder WINMINE.EXE installieren sich in das Windows-Verzeichnis.
Erfreulicherweise war Microsoft bei der Übersetzung von Windows 95 nicht ganz konsequent, so daß die wichtigsten Verzeichnisse immer noch den englischen Titel tragen. So befindet sich in...

– Windows
  ⊞ Command

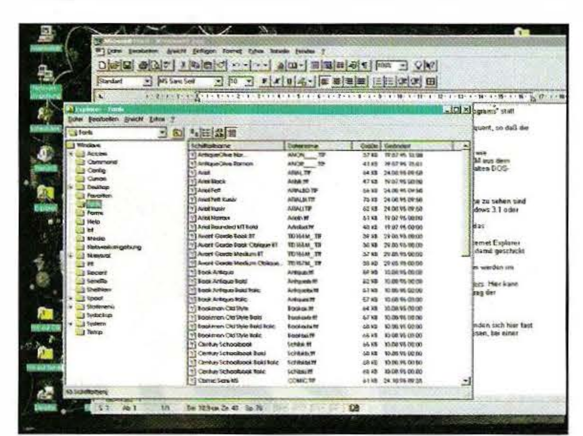
das neue MS-DOS 7.0, das um einige wichtige Funktionen erleichtert wurde.
Hilfsmittel wie beispielsweise TREE.COM fehlen und sind von der Win95-CD-ROM aus dem Verzeichnis OLDMSDOS wieder zu beschaffen. Danach kann man getrost von seinem alten DOS-Verzeichnis Abstand nehmen.
Eine weitere wichtige Neuerung ist das Verzeichnis...

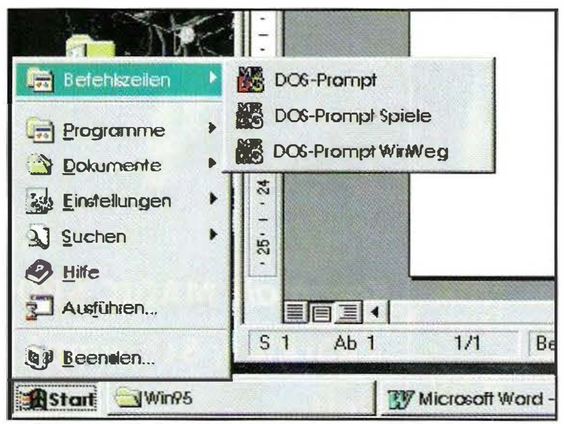
– Windows
  ⊞ Desktop

Dieses enthält alle Dateien, Verknüpfungen und Ordner, die auf der Windows-Oberfläche zu sehen sind (in der Explorer-Hierarchie ganz oben zu finden). Der wichtigste Unterschied: auch Windows 3.1- oder DOS-Programme können auf dieses gewöhnliche Verzeichnis zugreifen.
Um diese Microsoft-untypische Ordnung zu verhindern, haben sich die Programmierer das Verzeichnis...

– Windows
  ⊞ Favoriten

einfallen lassen. Dort sollen Benutzer von Microsoft-Programmen wie MS Office oder Internet Explorer ihre am häufigsten benutzten Dateien ablegen. Das \Eigene Dateien - Verzeichnis wird damit geschickt umgangen. Also: nicht benutzen!
Erfreulich einfach ist der Umgang mit den Windows-Schriftarten geworden. Die Schriften werden in...









**Fast schon objektorientiert: das Dateimenü paßt sich dem jeweiligen Verzeichnistyp an (ganz links).**
**Nicht schön, aber sehr sinnvoll: ein weiterer Verzeichniseintrag im Startmenü kann Programmstarts erheblich beschleunigen (links).**

**Unaufgeräumt wie eh und je: Im Windows-Verzeichnis tummeln sich zahlreiche Programme, die eigentlich in das Programme\Zubehör-Verzeichnis gehören.**





– Windows
 + Fonts

abgelegt. Läßt man sich dessen Inhalt anzeigen, ändert sich das Dateimenü des Explorers. Hier kann man nun die Schriftarten ausdrucken oder neue Schriften installieren. Der Schrifteneintrag der Systemsteuerung ist übrigens nur eine Verknüpfung mit diesem Verzeichnis.

Das am wenigsten verwendete Verzeichnis dürfte...

– Windows
 + Help

sein, in das jedes halbwegs ordentliche Programm seine Hilfetexte ablegen soll. Daher finden sich hier fast ausschließlich Microsoft-Dateien und die einiger weniger anderer Hersteller (die dafür vergessen, bei einer Deinstallation diese Dateien wieder zu löschen). In...

– Windows
 + Recent

befindet sich der Inhalt der Start->Dokumente-Gruppe, wo die zuletzt benutzten 16 Dokumente aufgeführt sind. Um bestimmte Dokumente immer schnell verfügbar zu haben, genügt es, dort die entsprechende Verknüpfung mit einem Schreibschutz zu versehen.

Das Verzeichnis, das sich am sinnvollsten mißbrauchen läßt, ist...

– Windows
 + SendTo

Im Kontext eines jeden Explorer-Objekts befindet sich der Eintrag „Senden an", mit dem Dateien an Fax- oder Mailempfänger versendet werden können. Trägt man in dieses Verzeichnis eine Verknüpfung beispielsweise mit NOTEPAD.EXE ein, können beliebige Dateien mit Notepad betrachtet werden, ohne daß man sich jedesmal durch den „Öffnen mit ..."-Dialog quälen muß. Auch Verknüpfungen mit Laufwerken oder Verzeichnissen kann man hier sinnvoll unterbringen. In...

– Windows
 + Startmenü

befinden sich die Einträge, die man in der Start->Programme-Gruppe wiederfindet. Trägt man hier neue Verzeichnisse ein, verlängert sich die Start-Gruppe um eben diesen Eintrag. Vier- oder mehrstufige Gruppenhierarchien sollten damit der Vergangenheit angehören.

– Windows
 + Sysbckup

schließlich enthält die Dateien, die Microsoft für derart wichtig hält, daß sie nicht gelöscht oder verändert werden dürfen. Bei jedem Systemstart überprüft Windows daher, ob sich die im Sysbckup-Verzeichnis liegenden Dateien auch im Windows- oder Windows\System-Verzeichnis befinden. Fehlt eine, oder wurde sie durch eine andere Version ersetzt, fragt Windows, was nun zu tun sei. Hier gehören daher die aktuellen Versionen wichtiger DLLs, wie beispielsweise BWCC.DLL oder VBRUN?00.DLL hinein.

# Leserfragen



**Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!**

**Die Adresse:**

**Computec Verlag**
**Redaktion: PC Games**
**Kennwort: Hardware**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**

## Verschobenes Monitorbild



? Jedesmal, wenn ich Windows starte, muß ich bei meinem 14-Zoll-Monitor das Bild neu justieren. Verlasse ich Windows, ist es unter DOS auch wieder verschoben. Liegt das nun an meiner recht einfachen SVGA-Grafikkarte mit nur 1 MByte Speicher oder an dem 14-Zoll-Monitor, den ich als gebrauchtes Gerät recht günstig erstanden habe?

(Robert Markow, Paderborn)

! **Das Problem entsteht durch die unterschiedlichen Bildauflösungen unter DOS und Windows. Normalerweise kann sich ein mit digitaler Kontrollelektronik versehener Monitor die Bildeinstellungen für unterschiedliche Auflösungen und Wiederholfrequenzen merken. Dagegen verfügt Ihr Monitor offenbar nur über eine analoge Elektronik mit vom Werk voreingestellten Werten. Sie sollten daher - falls Sie sich nicht gleich einen neuen Monitor kaufen möchten - einmal die Utility-Disketten zu Ihrer Grafikkarte durchsehen. Oftmals bekommen Sie ein Programm mitgeliefert, um die Timing-Werte der Grafikkarte für unterschiedliche Bildauflösungen einzustellen. Sie müssen dann nur noch so lange mit verschiedenen Werten experimentieren, bis Sie die Voreinstellungen des Monitors mit der Grafikkarte abgeglichen haben. Dann haben Sie auch beim Auflösungswechsel unter Windows bzw. beim Wechsel von DOS zu Windows immer ein zentriertes Bild.**

## US-Inhalte in Microsoft Network

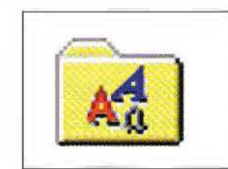


? Etwas enttäuscht bin ich von MSN, dem neuen in Windows 95 integrierten Online-Dienst. Die deutschsprachigen Angebote sind reichlich dürftig, und erst durch einen Tip von meinem Bekannten habe ich erfahren, daß der amerikanische Teil viel mehr Inhalte bietet. Nur habe ich keine Ahnung, wie ich diese Informationen abrufen kann. Geht das überhaupt von Deutschland aus und muß ich vielleicht sogar mehr dafür bezahlen?

(Manuela B. Liebig, Weiterstadt)

! **Die strikte Trennung der verschiedenen Sprachregionen innerhalb von MSN ist tatsächlich etwas ungewöhnlich, jedoch können Sie - ohne zusätzliche Kosten - auch die englischsprachigen Inhalte abrufen. Über die MSN-Basis gelangen Sie unter dem Menüpunkt „Kategorien" an den Ordner „MSN Reisepass", der eine Übersicht der verschiedenen Länder enthält. Sinnvoll ist es eine Verknüpfung zum gewünschten Land herzustellen und diese beispielsweise auf dem Desktop abzulegen.**

## Überflüssige Dateien



? Ich habe festgestellt, daß neu installierte Programme nicht nur haufenweise DLLs in mein Windows-Verzeichnis kopieren, sondern mitunter auch eigene Zeichensätze verwenden. Benötige ich das Programm nicht mehr, möchte ich diese natürlich auch wieder entfernen. Wie kann ich das am sinnvollsten machen, ohne die noch von anderen Programmen benötigten Zeichensätze zu löschen?

(Norbert Lange, Neustadt)

! **Nachträglich ist es nicht möglich herauszufinden, welches Programm nun tatsächlich welche Zeichensätze verwendet. Statt dessen sollten Sie schon vor der Neuinstallation von Programmen eine Sicherheitskopie der Datei WIN.INI anlegen. In ihr stehen die Namen der Zeichensätze, die Windows beim Start lädt - je mehr Fonts nun installiert sind, umso länger dauert das Laden von Windows. Sie können nun entweder von Zeit zu Zeit die Liste der Zeichensätze vergleichen und die neu hinzugekommenen entfernen oder sich mit einem kleinen Trick behelfen. Da neue Zeichensätze meist am Ende dieser Liste installiert werden, fügen Sie einfach vor dem letzten Eintrag eine Kommentarzeile ein, die mit einem Semikolon (;) beginnen muß.**

## Auslagerungsdatei

? Auf meiner Festplatte habe ich eine rund 30 MByte große Datei namens „386spart.par" gefunden, die offenbar von Windows benötigt wird. Kann ich diese nicht verkleinern?

(Stefan Klindworth, Hamburg)

! **Es handelt sich hierbei um die Auslagerungsdatei von Windows, die zur Bereitstellung von virtuellem Speicher benötigt wird. Um diese zu verkleinern, ändern Sie unter Windows in der Systemsteuerung über das Symbol „386 erweitert" die Einstellungen für virtuellen Speicher.**

## Laufwerksfehler?



**?** Beim Einschalten meines Rechners erscheint seit kurzem die Meldung „Kein System oder Laufwerksfehler. Bitte wechseln und Taste drücken". Nun kann ich den Rechner nur noch booten, wenn ich eine Startdiskette in Laufwerk A: lege. Was kann ich tun, damit der PC wieder wie gewohnt von der Festplatte startet?

(Manfred Klement)

**! Sofern kein Hardwaredefekt an der Festplatte vorliegt, dürften lediglich die Systemdateien von MS-DOS zerstört sein. Diese können Sie über das Programm SYS.COM, das sich im DOS-Verzeichnis befindet, wieder installieren. Geben Sie hierzu einfach das Kommando SYS C: ein.**

## Pentium Overdrive



**?** Ich besitze einen 486 DX2/66 mit PCI-Bus, in dem noch eine alte Speedstar 24x Grafikkarte für den ISA-Bus aus meinem letzten Rechner sitzt. Der PC soll jetzt erweitert werden, entweder mit einem Pentium Overdrive oder mit einer schnellen Grafikkarte. Was bringt hier mehr Leistung:
Der Overdrive-Pentium oder eine PCI-Grafikkarte?

(Martin Thomas, Winsen)

**! Wenn die Haushaltskasse mitspielt, empfehlen wir natürlich, beide Komponenten zu ersetzen. Wenn nicht, dann sollten Sie auf jeden Fall die alte Grafikkarte austauschen, denn nichts bremst das System mehr herunter, als eine ISA-Grafikkarte in einem VLB- oder PCI-Bussystem. Sofern Sie häufig nur unter DOS spielen und in Windows keine True-Color-Auflösungen benötigen, können Sie auch versuchen, noch eine preisgünstige 32-Bit-Beschleunigerkarte mit 2 MByte DRAM zu erstehen. Muß es kein Pentium-Overdrive sein, bringt ein DX4/100 von AMD oder Intel ebenfalls ordentlich Rechenleistung, die etwa auf dem Level eines 60-MHz-Pentiums liegt. Und das beinahe zum halben Preis!**

## Abspielen von Audio-CDs

**?** Ich habe ebenfalls das in Heft 11/95 von Dirk Ammelburger angesprochene Problem, daß ich beim Abspielen von Audio-CDs nur über den Kopfhöreranschluß Musik höre. Kann ich diesen denn nicht mit dem Line-In-Eingang der Soundkarte verbinden?

(Thorsten Schmidt, Hofheim-Wallau)

**! Prinzipiell schon, jedoch wird auf dem Kopfhöreranschluß bereits ein vorverstärktes Signal ausgegeben, so daß es unter Umständen zu leichten Verzerrungen kommen kann. Mit Hilfe des Lautstärkereglers an der Frontseite und eines Mixers, mit dem Sie die Eingangsempfindlichkeit des Line-In-Einganges regeln, sollten Sie dennoch eine akzeptable Qualität bekommen.**



## SB16 + Matsushita

**?** An einer Sound Blaster 16 betreibe ich ein Matsushita CR-563 Double-Speed-Laufwerk und möchte mir über die Spea Showtime Plus Video-CDs anschauen. Während MPEG-Dateien angezeigt werden, erscheint bei einer echten Video-CD kein Bild.

(Günther Florl, Wien)

**! Zwei Punkte sind hierbei zu beachten: Beim Betrachten von Video-CDs ist es notwendig, den CD-ROM-Cache von SmartDrive auszuschalten. Bei älteren und exotischen MPEG-Karten muß SmartDrive manchmal sogar aus der AUTOEXEC.BAT vollständig entfernt werden. Weiterhin sollten Sie darauf achten, daß Sie die Hardware-Unterstützung im Setup-Programm für die Showtime auch aktiviert haben.**

## Zwei Festplatten einbauen

**?** Angeregt durch den Praxistip zum Einbau einer zweiten Festplatte in der Ausgabe 10/95, habe ich mir eine 1-GByte-Platte von Seagate (31220A) gekauft. Nun funktionieren beide zwar tadellos, aber nur wenn ich sie einzeln an meinem Enhanced-IDE-Controller betreibe. Sobald aber beide an einem Kanal angeschlossen sind, funktioniert das Ganze nicht mehr - egal, welche ich nun als Master oder Slave gejumpert habe.

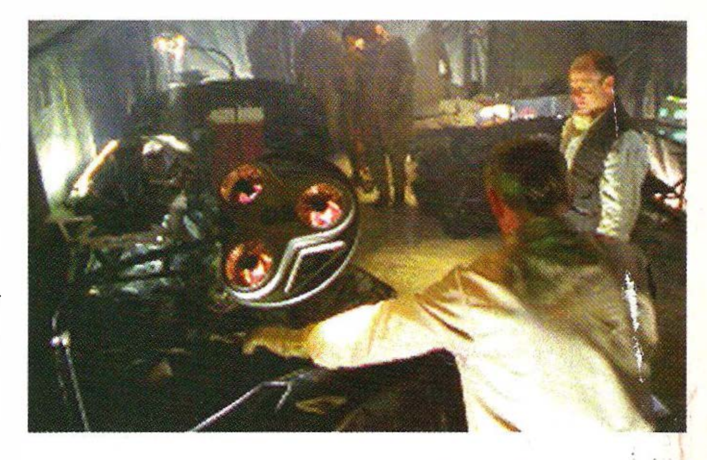
(Hartmut Klingenburg, Ahrweiler)

**! Das Problem liegt wahrscheinlich in einer nicht korrekten Konfiguration der Festplatten. Bei den meisten Modellen genügt es nämlich nicht, die zweite Platte auf Slave-Betrieb umzustellen. Beiden Festplatten müssen Sie mitteilen, daß diese jetzt in einer Umgebung mit zwei Platten arbeiten sollen. Die Seagate 31220A besitzt hierfür einen Jumper, der mit „One Disk Only" bezeichnet wird und es erfolgreich verhindert, daß Sie beide Festplatten an einem Kanal des Controllers betreiben können. Bei moderneren Festplatten wie von Conner ist dies schon nicht mehr nötig.**

# COMING UP!



## WING COMMANDER 4



Oft angekündigt und genauso oft verschoben: Wing Commander 4 soll jetzt definitiv am 8. Dezember auf den Markt kommen. Zu spät für unseren Redaktionsschluß, aber nicht zu spät für die nächste PC GAMES! Um die Wartezeit auf den ausführlichen und umfassenden Testbericht zu verkürzen, können Sie ja die spielbare Demoversion, die sich auf der Cover-CD-ROM dieser Ausgabe befindet, ausgiebig probespielen!

## Z




Command & Conquer war gestern, heute ist Z! Als uns Eric Matthews im November Z präsentierte, konnte das actiongeladene Strategiespiel schon durch extrem ausgeklügelte Gegnerintelligenz und rasanten Spielablauf überzeugen. Für jeden Fan dieses Genres stellt sich natürlich die Frage: reicht das für den Spitzenplatz in diesem Genre? Die Antwort lesen Sie in der nächsten PC GAMES!

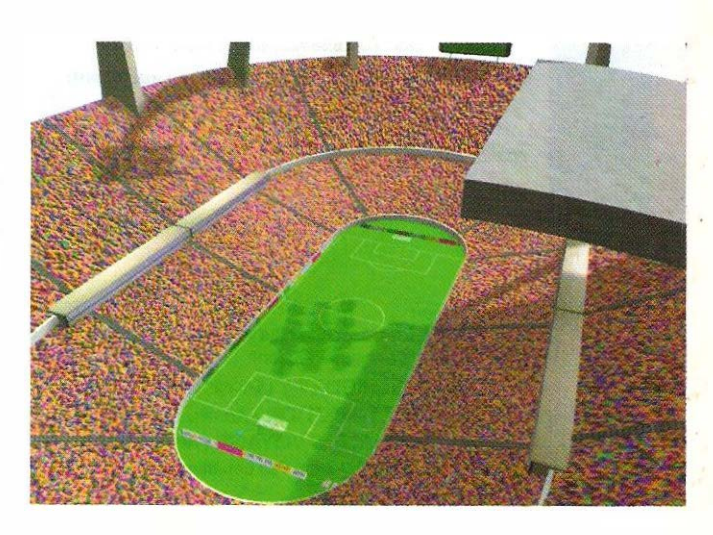


## WARCRAFT 2

Aber nicht nur die Bitmap Brothers schicken sich an, Command & Conquer die Tabellenführung im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele zu stibitzen, auch Blizzard Entertainment möchte in Zukunft den Ton angeben! Mit Warcraft 2 fahren die Kalifornier große Geschütze auf: acht Spieler im Netzwerk, feinste SuperVGA-Grafik und ein intuitives Benutzerinterface sollen das Produkt von diversen Konkurrenten abheben. Ob das Spiel hält, was die ersten Beta-Versionen versprochen haben, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe der PC GAMES!

## RAN TRAINER 2

Der „ran Trainer 2" hat gegen so viele Vorurteile anzukämpfen wie nie ein Computerspiel zuvor! Daß der zweite Teil aber nur vom Grundkonzept her mit dem Vorgänger übereinstimmt, gibt Hoffnung auf ein hervorragendes Produkt. Zur Verbesserung wird aber nicht nur der noch viel stärker gewichtete Trainer-Aspekt beitragen, auch das Design und die Optik wurden verbessert! Mehr in der nächsten Ausgabe!



**Die PC Games Ausgabe 02/96 erscheint am 10. Januar.**